Nº19/390 PTS.
NEKO
TU REVISTA DE MANGA
LODOSS WAR: mangas heroicos
DRAGON BALL GT: Episodios 3 a 6
CLAMP: TOKYO BABYLON
¡ESTAS ARRESTADO! de Kosuke Fujishima
カメレオン
CAMALEÓN EDICIONES

CHUNICHI COMICS

Travessera de Les Corts, 283 ◆ Tel: 410.68.48 ◆ Fax: 321.59.11
Horario: De Lunes a Sábado de 10:30 a 14:00 y de 17:00 a 20:30
BBS Especializadas en Animé / Manga donde encontrarás nuestro catálogo de venta por correo
CAPSULE BOARD - 464.28.09 ◆ KAME HOUSE - 459.32.66

LOS ÚLTIMOS MANGAS DE IMPORTACIÓN
TODOS LOS MANGAS NACIONALES
MÁS DE 200 TÍTULOS EN VIDEO NTSC Y PAL
FIGURAS EN PVC Y RESINA
SUPERDEFORMEDS
CROMOS, SHITAJIKIS, RAMI-CARDS DE TUS SERIES FAVORITAS
MÁS DE 120 TÍTULOS EN CD
POSTERS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS
AQUI ENCONTRARAS EL ÚLTIMO NUMERO DE:
NEWTYPE, ANIMEDIA, VIRTUAL JUMP, SHONEN JUMP
TODAS LAS REVISTAS DE INFORMACIÓN NACIONALES

TAMBIEN DISTRIBUIMOS A TIENDAS

EDITORIAL

Neko nº19 (Mayo 1996) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a Via Layetana nº5, Át. 1ª, 08003 de Barcelona, o bien enviar e-mail a camaleon@lix.intercom.es
Portada realizada por Estudio Phoenix .
Los © correspondientes a la ilustración de portada son los siguientes: *RG Veda*, © Clamp; Pachún, © Ismael Ferrer/ Camaleón Ediciones.
Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix.
Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Alberto Cano, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Álvaro López, Ana María Meca, Jacobo Molins, Noriko Oba, Otaking, Anabelle Petit, Ramón Peña, Enrique Pilón, Armando Vila, Yvan West Laurence y Lázaro Muñoz,
Fotolitos: Dados Grup 2 y Pasanau.
Impresión: Tandemgraf.
Depósito legal: B-11.991-94
Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores y editores.
Agradecemos a todos ellos su colaboración.

Íbamos a esperar al número 20 para escribir un texto del modelo "Llevamos veinte Nekos, qué bien, qué felicidad", y a dedicar este número a pedir a los otakus que estudiaran el próximo Saló del Còmic de Barcelona, para constatar la posición que ocupa el manga en el mercado del comic español que, seamos sinceros, no es tan buena como debería, debido a los prejuicios de unos y a la postura defensiva de otros.

Pero las circunstancias de la vida se han interpuesto. Ha habido cambios últimamente en el mundo del manga en España. Por un lado, Juanjo Sarto, coordinador de la línea de manga de Planeta-DeAgostini, ha dejado su puesto. El del editor de manga es un puesto importante en cualquier editorial; simplemente, es quien escoge las colecciones y autores que finalmente llegan a nuestro mercado. Juanjo ha significado mucho para el manga español y ha colaborado con nosotros en infinidad de ocasiones.

Por otro lado, han cerrado o van a hacerlo en breve dos revistas: el Shonen Mangazine, de Planeta, el único intento de revista de manga que hemos tenido hasta ahora y el Otaku, la revista de textos de Norma. En el caso del Shonen, hay un problema de ventas; en el del Otaku, de personal; las dos revistas las vamos a echar de menos por igual.

Para no ser menos, también hay cambios en el Neko, y no nos referimos a los típicos ajustes de maqueta que vamos realizando poco a poco para obtener, como siempre, la mejor revista posible. No; la redactora jefa de Neko desde hace bastantes números, Ana María Meca, nos deja, para cubrir la vacante de editor de manga de Planeta. Y eso significará, por supuesto, más cambios en la revista. Que descubriremos todos, el próximo número.

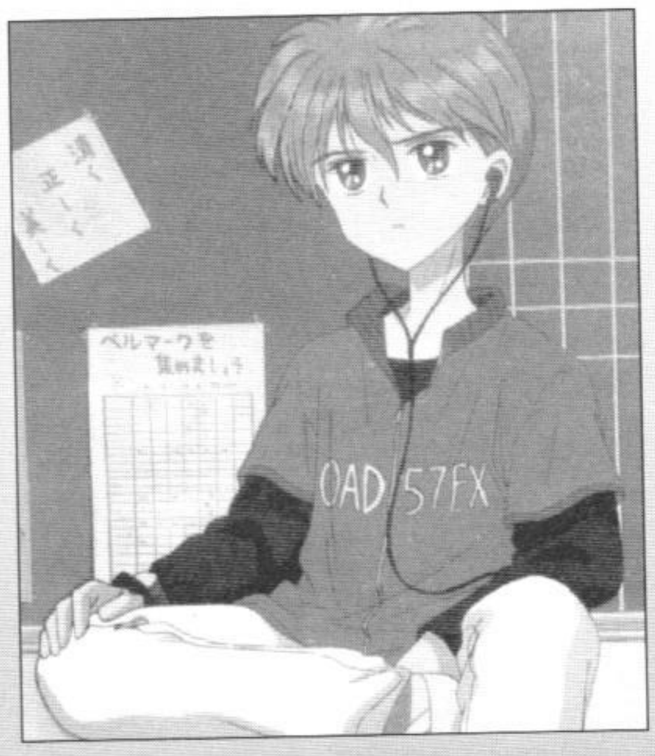
La Redacción

ニュース NOTICIAS

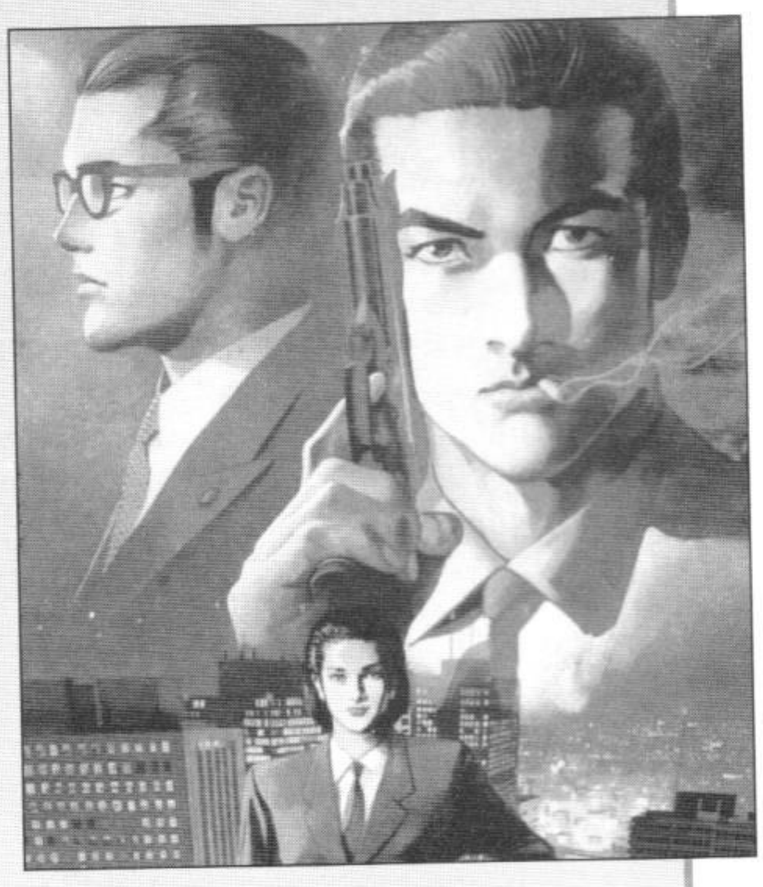
Jigoku-sensei Nuubee (*Nuubee, el profesor del infierno*), es una nueva serie de televisión, basada en la serie de manga del mismo título que se publica en el *Shonen Jump*. La historia no puede ser más sencilla: se trata de un profesor, con todos los problemas de un profesor en el mundo de la escuela japonesa y encima con intereses amorosos, que se dedica en sus ratos libres a exterminar fantasmas y espíritus malignos gracias a su mano, con la que puede atacarles. Una manera hábil de combinar una historia romántica con una de horror, que dan para un anime con muchos contrastes.

Tal como anunciamos, en abril se estrenó la nueva serie televisiva de ***Slayers***, llamada en esta ocasión ***Slayers Next;*** entre las novedades, dos personajes nuevos, la reina desposeida (y algo histérica) Marchina y el sacerdote Zeros. Por lo demás, todo como siempre, con los personajes de Gaurey, Ameira y Zergadiz yen el tema de la magia y los enfrentamientos... excepto que el guión ha sido convenientemente adecuado a la televisión, predominando el humor sobre la acción y las chicas.

La tele japonesa está en periodo de renovación, tras la clausura de alguna de las series más populares de esta temporada. Esto quiere decir que hay nuevos programas: el anunciadísimo ***Eskaflowne***, el nuevo ***Gundam*** y dos nuevas series basadas en manga shojo. Una es ***Kodomo no omocha*** (*El juguete de los niños*): protagonizado por Sana Kurata, una estudiante de 12 años, que trabaja como artista combinándolo con sus estudios, y su amigo Akito Hayama, un auténtico gamberro. La otra es ***Mizuiru Jidai*** (*La época azul clara*), que relata la vida de tres chicos de 13 años, Yuko Kawai, Takako Takahata y Hiroshi Naganuma. Son series bastante románticas, que demuestran el éxito del manga shojo



La adaptación a OVA de ***Santuario*** ha sido una de las mejores noticias del año para los fans del trabajo de **Ryoichi Ikegami**. La historia, con guión de **Sho Fumimura** (Bronson) ha sido un rotundo éxito en el *Big Comic Superior*, donde se publica; su edición en volúmenes ha vendido más de seis



millones de ejemplares y hace un par de años se realizó una película de acción real. Su primera parte fue editada por Planeta-DeAgostini. La OVA lleva en los videoclubs desde hace dos meses, dura 60 minutos, y se pondrá la venta el próximo 1 de junio.

La serie ***Crayon Shin-chan***, que con el título de *El pequeño Shinnosuke* acaba de publicarse en manga en nuestro país, se dispone a ser adaptada al cine por cuarta vez, lo que sin duda demuestra su gran éxito en Japón. Esta vez, Shin-chan se enfrenta a una especie de País de las Maravillas extraño, con cartas incluidas, llamado Hender Land, y parece que la aventura será algo más fantástica y menos cotidiana que de costumbre. La película se estrenó en Japón el pasado 13 de abril.

Ya os hablamos de ***Hamerun no Baiorin Hiki*** (*El violinista de Hamelin*) cuando dimos la noticia de su producción. Pues bien, la película se estrenó el pasado 20 de abril, tras haber aparecido un single y un vídeo musical como promoción, y como el título era sospechosamente familiar, hemos investigado un poco sobre ella.

Hamerun no baiorin hiki está basada en el manga de **Michiaki Watanabe** que se publica en la revista *Shonen Gan Gan*. Al parecer, se trata de la historia de Harmel, y no es ninguna maravilla de chico, pero es muy valiente y tiene un violín mágico gigante que le sirve para enfrentarse a sus enemigos, los magos que han invadido su país. En la película, Harmel viaja a la ciudad del Norte para enfrentarse a los magos en su propio feudo.

Shamanic Princess es otra nueva OVA, que tendrá un total de seis volúmenes de 30' cada uno, y que produce Bandai Visual. El primer volumen, ***Yorudo no za*** (*El puesto de Yold*), aparecerá el 25 de junio. La protagonista es Tiara, una chica que puede emplear la magia y que tiene que encontrar Yold, el símbolo del mundo de la magia, que le ha robado su antiguo amor, Kagetsu. ***Shamanic Princess*** está dirigida por Atsuko Ishida, veterano de ***Magic Knight Rayearth***.

Eiji Suganuma vuelve a la carga con el segundo volumen de su popular serie ***Ninja Mono***, llamado muy adecuadamente ***Ninja mono shimo no kan*** (*Ninjas, segundo volúmen*). Cada episodio tiene 30', y el segundo se pondrá a la venta el 12 de junio. Paralelamente, aparecerán varios CD singles que recogen los temas de la serie, como los genéricos *Girls Sunshine* y *Try to Try Kocchira Ikuze*, y un image album.

SAILOR STARS

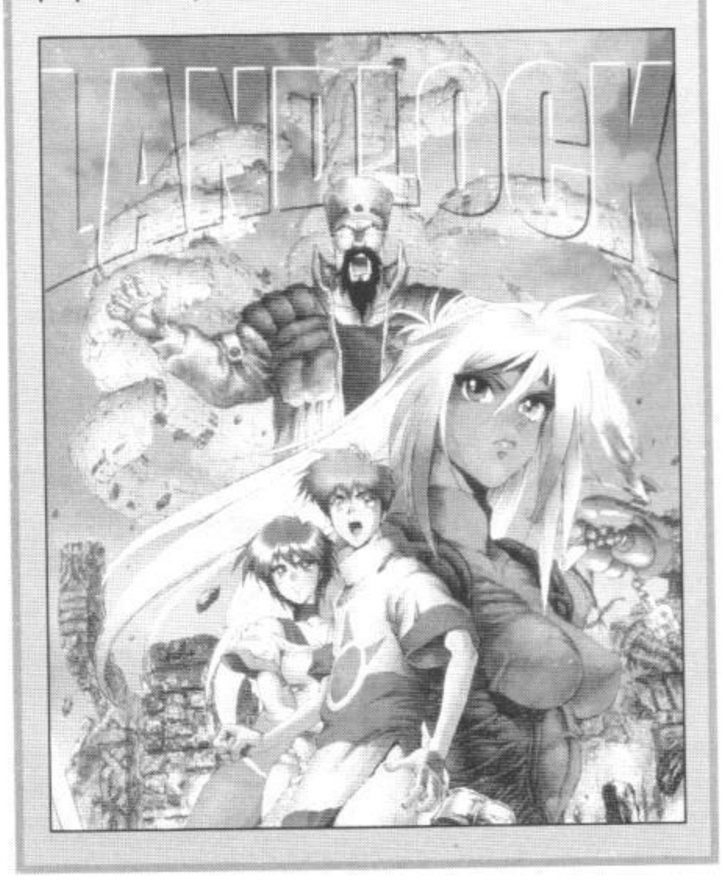
Sailor Moon, la serie de televisión, acaba de cambiar de nombre de nuevo. Recordemos que la última versión, ***Sailor Moon SS***, se había convertido en ***Sailor Moon Super S*** por problemas de pronunciación (o de asociaciones con el nazismo, vaya usted a saber). Pues bien, a partir del capítulo 167, que se emitió el pasado 9 de marzo, la serie pasará a llamarse ***Sailor Stars***.

Pero aunque cambie de nombre, la serie de momento será exactamente igual a *Sailor Moon Super S*, más que nada porque la actual historia aún no había concluido: se trata del clímax de la historia de Neherenia, que exige reunir a todas las guerreras para ayudar a unas princesas que están en peligro. Pero una vez finalizada esta historia, lo que tardará seis capítulos, se acabarán las historias serias. La idea (por lo que se explica), es hacer una serie que no atraiga sólo a las chicas, como pasaba últimamente, sino que tenga más público; para ello se van a buscar historias más sencillas y divertidas, no importa lo que esto quiera decir.

El elemento más importante de la nueva serie será la transformación de Bunny, que esta vez será la definitiva, llegando al límite de su poder. Recordemos que de momento hbíamos tenido las versiones **"Sailor Moon"** y **"Super Sailor Moon"**, cada una con su uniforme; pues bien, ahora tendremos **"Eternal Sailor Moon"**, con nuevo uniforme ¡y hasta con alas! En cambio, las otras nueve sailors (Marte, Venus, Júpiter, Mercurio, Urano, Neptuno, Plutón y Saturno, más Sailor ChibiUsa) continúan como de costumbre, con la primera transformación. En la nueva serie, se espera que aparezcan todas, y especialmente Sailor Mercurio (la favorita de todo el mundo) y Sailor Saturno (quien hasta ahora ha aparecido poco). Es raro que una serie de televisión aguante tanto como ***Sailor Moon***; de las que están en pantalla, sólo *Sazae-san* (1.371 el 5 de mayo), *Doraemon* (el 3 de mayo iba por el episodio 685) y *Soreike! Anpanman* (el 29 de abril cumplió 376) son más veteranos, y ***Sailor Moon*** no parece que vaya a acabar en el futuro próximo.

Legend of Cristania-Hajimari no Boukensha (*Los primeros aventureros*) es el título de la nueva OVA de tres episodios basada en **Legend of Cristania** que se estrenará este año, aún no se sabe muy bien en qué mes. El pasado 23 de marzo apareció el LD de la película, como primer paso para promocionar la nueva animación, al precio de 9.800 yens.

Este mes se ha producido una auténtica avalancha de OVAs nuevas, aunque ninguna se puede decir que destaque especialmente sobre las demás, al menos hasta que las veamos. Otra novedad es **Landlock**, que se pondrá a la venta el 21 de junio, tanto en LD como en vídeo, al precio de 7.800¥. **Landlock** cuenta con Munataka Shiro como director y con Kazuto Nakazawa como diseñadora de personajes. El primer episodio, **Akaime no sho** (*El capítulo de los ojos rojos*) presenta la trama, que es un anime de aventuras y ciencia ficción; el segundo, **Aoime no sho** (*El capítulo de los ojos azules*) se pondrá a la venta en septiembre. Como aliciente especial, la OVA cuenta con la presencia de la popular seiyuu Megumi Ogata,



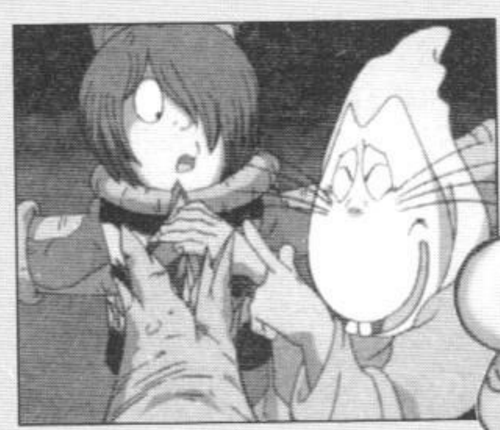
Cuando **Blue Seed** se estrenó como serie de televisión, mucha gente pensó que, en realidad, parecía una OVA. Pues bien, ahora va a salir la segunda parte, y definitivamente será una OVA. El primer volúmen estará en venta en junio, y se llama **Naisu badi, juroku sai** (*Una guapa chica de 16 años*). La nueva serie repetirá personajes con respecto a la versión anterior (habrán pasado un par de años); entre las novedades destaca la presencia de un nuevo personaje, la chica a la que se refiere el título del episodio, llamada Valencia Tachibana. Todavía se ignora cuántos volúmenes tendrá esta OVA, pero dejará satisfechos a todos los que la serie de televisión les supo a poco.

GE GE GE NO KITARO

Ge ge ge no Kitaro tiene historia más o menos desde 1968, cinco años después del renacimiento oficial de la animación japonesa. Creada por **Shigeru Mizuki** para la Toei, la serie explicaba las aventuras de Kitaro, un chico que tiene el espíritu de su padre en un ojo, y que se relacionaba con todos los monstruos, espíritus y leyendas de la rica tradición japonesa, resolviendo toda clase de problemas y enfrentándose a invasiones de monstruos varios.

Desde esta remota serie, **Kitaro** ha vuelto varias veces a la animación, en varias películas y otra serie de televisión, allá por 1985. La historia, al parecer, resulta tan irresistible que se ha venido reexplicando a cada nueva generación de niños japoneses.

En esta nueva versión para televisión, Sachio Kaizawa, el director, ha intentado renovar el producto, aprovechando por un lado las nuevas capacidades de la animación para crear noches auténticamente tenebrosas y fantasmas espeluznantes, y por otro renovando los guiones y adaptándolos al público actual. Por ejemplo, en el capítulo tres, Kitaro se enfrenta a un fantasma nocturno (yasha) que se alimenta d elas almas de los muertos y que ha devorado por error el alma de un criminal. Esto le causa terribles dolores y para aliviar su dolor, empieza a devorar almas de niños. La cosa acaba con una persecución en el metro, y resulta muy espectacular.

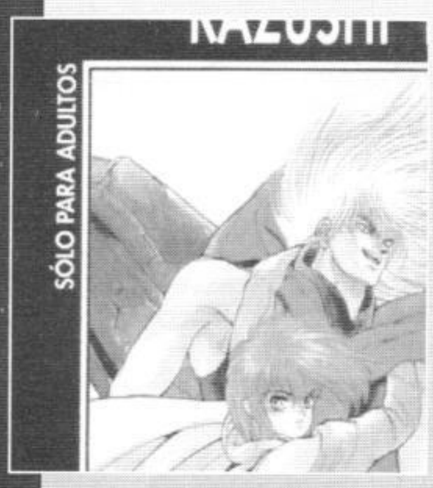


Burn-Up fue una OVA que se estrenó en 1991, ambientada en el Tokyo del futuro, un anime de ciencia-ficción policíaca que tuvo cierto éxito. Al segundo volúmen le ha costado, pero aparecerá este año, con el título de ***Burn-up, Banappu Daburu***. En esta nueva versión, a la protagonista de la versión anterior, Maki, se le unen tres más, Ryo, Maya y Ririka, que junto a un chico, Yuji, componen un nuevo grupo especial anti-crimen llamado Warrior.

El primer volumen, de los cuatro de los que constará, saldrá en vídeo (y en LD) el próximo 10 de abril, y curiosamente se pondrá a la venta simultaneamente en los Estados Unidos.

El País dedicaba hace un par de semanas un texto a las series de animación que las diferentes televisiones, públicas y privadas, emitirán en breve, empezando seguramente en mayo. No hay en esta lista nada que pueda ser considerado anime de calidad, y lo único que puede ser considerado por lo menos divertido es *The Tick* (*La pulga*), una serie americana de superhéroes. Lo demás se resume en la fiebre *Power Rangers* y derivados, japoneses y americanos: los propios Rangers volverán y tendrán varios clones en forma de *Masked riders*, los *Eagle riders* (son cinco, tienen poderes y tótems, son aburridos) y ***Teknoman***. Un panorama desolador, que sigue sin ofrecer alernativas a los fans del anime con edad superior a los nueve o diez años.

¡Hey! ¿Lo habéis notado? Desde el volúmen siete, ***Bastard!*** se ha vuelto una colección *"sólo para adultos"*, como indica el discreto texto que se ha incorporado a la portada. ¿Qué ha pasado? ¿Ha cambiado el tono de la serie? ¿Es ahora más violenta que antes? ¿Hay más sexo? Pues no, ni por esas; ***Bastard!*** sigue como siempre; lo que ha cambiado es la política de la editorial respecto a estas cosas. Resulta molesto; una cosa es que se califiquen las series nada más aparecer, cosa con la que uno puede estar más o menos de acuerdo, pero que es respetable. Lo que es inaceptable es que se cambie de idea a media edición; es una falta de respeto hacia los fans que se han ido comprando la colección.



KIDOU SHIN SEIKI GUNDAM X

Una vez finalizado ***Gundam Wing***, cuyas dos series han tenido una popularidad inusitada en Japón, el cinco de abril se estrenó una nueva serie de Gundam para televisión. Se trata de ***Kidou Shin Seiki Gundam X***, una serie que, según su director, Shinji Takamatsu, pretende recuperar el aire del primero de todos los gundams, **Kidou Shi Gundam**, sin otro motivo que es el que dicho director veía de niño y el que le fascinó en su momento.

La nueva historia se desarrolla en la Tierra, destruida hace 15 años por la Séptima Guerra Mundial, y donde los supervivientes malviven e intentan reconstruir la civilización, aunque continua habiendo combates. El protagonista de la historia es Gaload Run. Tiene 15 años, es fuerte y alegre, es un huérfano de guerra y malvive recuperando piezas de Gundam... hasta que el destino se cruza en su camino y se convierte en piloto de Gundam. Gaload tiene muy claro que odia la guerra, pero no encuentra otra manera para conseguir la paz que vencer. en la lucha. El piensa que es un adulto, pero aún tiene parte de la inocencia de la juventud, el precio que tiene la paz y la justícia. La historia de Gaload es el centro del nuevo ***Gundam X***.

En cuanto a los Gundam de la serie, Gaload pilota el Gundam X, el arma más poderosa de la última guerra, Roy Loaby pilota el Gundam Leopard, Witchs Sue pilota el Gundam Air Master y Tiffa Ader, la chica del grupo, no pilota ningún Gundam pero tiene habilidades de presciencia y telepatía. No estamos demasiado seguros de contra quién se pelean, pero seguiremnos informando sobre esta nueva serie cuando tengamos más datos.

SECTOR LÍMITE

COMICS
▼
JUEGOS DE ORDENADOR
▼
JUEGOS DE ROL
▼
FIGURAS DE PLOMO
▼
MAQUETAS
▼
VIDEOS MANGA
▼

EL LÍMITE LO PONES TÚ.
¡ATRÉVETE!

▼

... EN EL ZOCO DE VILLALBA (MADRID)

Comics nacionales y de importación, material japonés y americano (figuras, targetas, posters, CDs), juegos de cartas, amplio catálogo de Rol, War Games y figuras de plomo.

VENTA POR CORREO
Apartado de Correos 168, Puerto Real 11510. Cádiz
Tel. 472817

C/ La Plaza, 31. Edificio Rosaleda

TANKOUBON

BUSCANDO EL MANGA PERDIDO

Mantenerse al día de lo que pasa en el anime japonés es bastante fácil para un fan occidental. Aunque a veces conseguir las cintas se hace complicado, uno puede estar perfectamente al día simplemente hojeando las revistas especializadas, tanto las japonesas como las que se editan en otros países. Aunque las esperadas cintas tarden unos meses (¡o unos años!) en llegar, acaban haciéndolo, y de momento, por lo menos, uno está informado.

En cambio, en lo que se refiere al manga, ya no es tan fácil. Es fácil conseguir dos o tres revistas, pero es completamente imposible comprar las decenas que se publican cada semana y cada mes, y no hay revistas que sean tan prácticas de consultar como un *Newtype* o un *Animage*. De manera que lo que nos acaban llegando son los tomos recopilatorios, llamados en Japón *tankoubon*, o por lo menos una pequeña, una ínfima parte de los tomos recopilatorios que se publican.

Una vez llegan, hay que ir hojeando, viendo lo que se comenta e intentando decidir qué es más popular. Así que intentamos prestar atención a autores populares, series que han sido animadas, mangas que se han publicado en otros países, etc. Sin embargo, nos parece que eso no basta. Porque así sólo nos llega lo que es más popular, no lo que es más interesante y que pasa desapercibido entre las series de gran éxito. Por tanto, no hay más remedio que ir investigando, e ir presentándoos a vosotros, los lectores, las últimas novedades.

Para ello, hemos decidido poner un poco de orden en esta sección, y hacerla más o menos regular, aunque su número de páginas dependerá un poco del material que hayamos encontrado en un mes concreto; no vamos a poner un manga cualquiera sólo para llenar espacio. Además, si habéis visto algún manga que os parece interesante en alguna tienda, decídnoslo y tendréis la oportunidad de verlo comentado en esta sección.

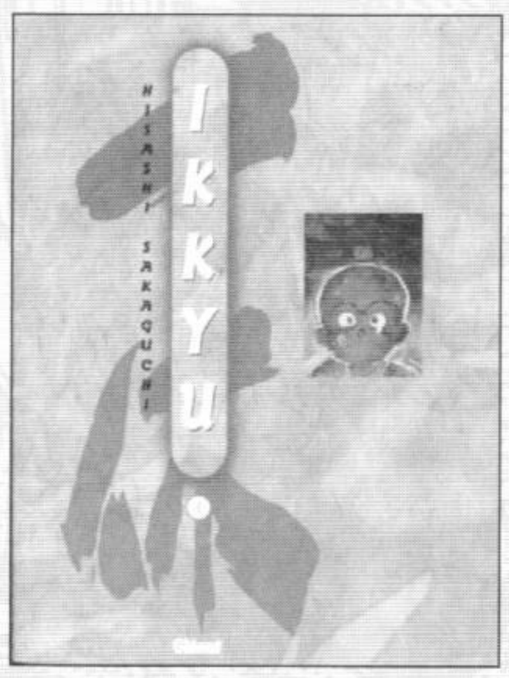
De momento, este mes os presentamos tres mangas que tienen muy poco en común: un fanzine, la última obra de Hisashi Sakaguchi y lo nuevo de U-Jin... Ya sabéis, a partir de ahora, la sección para estar al día del manga es *Tankoubon*.

IKKYU-EL TESTAMENTO DE HISASHI SAKAGUCHI

Nos ha llegado con enorme retraso la noticia de la muerte de un mangaka por el que sentimos un interés especial: Hisashi Sakaguchi, que murió el pasado 22 de diciembre, víctima de una enfermedad cardíaca. Hisashi Sakaguchi había nacido en 1946 y su vocación siempre estuvo muy clara: a los 17 años entró en Mushi Productions, la compañía de Osamu Tezuka, participando en todos sus trabajos míticos y terminando por dirigir en varias series de televisión, como *Tetsuwan Atom*, y *Ribbon no Kishi*. A los 23 años dejó la Mushi para dedicarse al manga, realizando infinidad de historias cortas, normalmente de ciencia ficción. Pero lo mejor de Sakaguchi son sin duda sus tres obras largas: *Ishi no hana* (*Flores de piedra*), acerca de un partisano yugoslavo, *Version*, la historia del biochip Egos y *Akkanbe Ikkyu*.

Ikkyu está siendo publicado por Glénat en Francia, en enormes volúmenes de 300 páginas, así que le hemos echado un vistazo. Ikkyu, nacido Senguikumaru, es el hijo bastardo del emperador y de una de sus concubinas, en un momento de enorme tensión dinástica y guerras civiles, que le impiden reclamar su herencia. Su madre ha sido expulsada de la corte, y decide enviarle a un convento y educarle como sacerdote para salvar su vida. Senguikumaru entra en el convento con el nombre de Shuken, y después de adaptarse a la vida monástica, encuentra poco a poco su talento, pero también descubre la corrupción de la religión oficial e intenta romper con ella, haciéndose discípulo de un monje renegado en una pagoda en ruinas, que le vuelve a cambiar el nombre, esta vez a Soojun.

Tenemos así la historia de un monje budista, envuelta en la complicada historia del Japón del siglo XV. Pero Ikkyu no es una historia política, igual que tampoco es un manga de acción. Si este manga tiene una idea, es la búsqueda de su protagonista, que pasa por diferentes fases: ser el monje perfecto, alcanzar la iluminación, y finalmente descubrir su propia identidad. No es un tema demasiado habitual en el manga, ni siquiera en japón, pero Hisashi Sakaguci consigue, como de costumbre, un resultado espectacular a nivel narrativo y una historia fascinante, centrada en la vida cotidiana del protagonista. Ikkyu es, sin duda, un manga para adultos, casi una novela, un trabajo muy accesible y que vane la pena leer. El mejor testamento de Hisashi Sakaguchi.



SAKURA TSUSHIN-EL CAMBIO DE U-JIN

Os hablábamos el pasado *Neko* de *Kojin Jugyo-Preivate Psycho Lesson*, y nos preguntábamos cuándo iba a hacer U-Jin un trabajo auténticamente de primera línea, algo más que una colección de anécdotas de pocas páginas. Como suele pasarnos, nos hemos enterado un poco tarde de que, efectivamente, U-Jin está publicando una serie regular; la buscábamos en Kodansha y la hemos encontrado en Shogakukan, concretamente en la revista *Young Sunday*, donde empezó a publicarse el pasado otoño. *Young Sunday* está destinada a chicos más mayores que los típicos títulos shonen, de manera que U-Jin puede desarrollar sus historias sin tener tantos problemas con la censura.

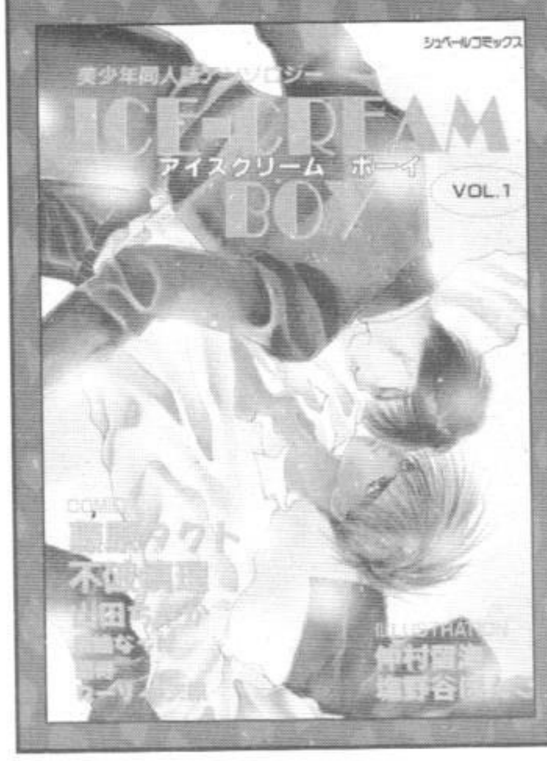
El título de esta nueva serie es *Sakura Tsushin* (*Informe de cerezo*), y el título tiene su explicación. Cuando los estudiantes japoneses llegan a los famosos y temidos exámenes de ingreso en la universidad, ésta comunica los aprobados y suspensos de manera muy particular: si uno ha aprobado, recibe un telegrama con las palabras *"sakura saku"* (*"flor de cerezo florecida"*); si uno ha suspendido, el telegrama dice *"sakura chiru"* (*"flor de cerezo caída"*). Jugando con esta costumbre y con que la idea de cerezo en flor representa en Japón la primavera, las cosas nuevas, U-Jin nos presenta un manga muy diferente a su línea habitual

El protagonista de *Sakura Tsushin* es Touma Imaba, un estudiante que a los 18 años realiza su primer inento en los exámenes de la prestigiosa Universidad privada Keio. Touma se aloja especialmente Tokio para la ocasión, y está nerviosísimo. Su prima, Urara Kasuga, enamorada de él desde niños, aunque hace tiempo que no se ven, intenta relajarle presentándose de improviso en su hotel y presentándose como *"servicio femenino"* (*"servicio"* es el eufemismo japonés para prostitución). Touma está a punto de picar, ya que no la reconoce, pero no lo hace. Evidentemente, el episodio lo resulta todo menos relajante. Para acabarlo de arreglar, en la misma sala de exámenes Touma conoce a una chica espectacular, Mieko Yotsuba, de la que se enamora de inmediato. Touma pierde la concentración, y ya sólo puede pensar en Mieko.

Obviamente, Touma no consigue aprobar ningún examen, pero toma una decisión: le miente a Mieko (que ha aprobado), y le dice que ha aprobado, para poder salir con ella como estudiantes de la misma universidad. Entre tanto, Urara hace

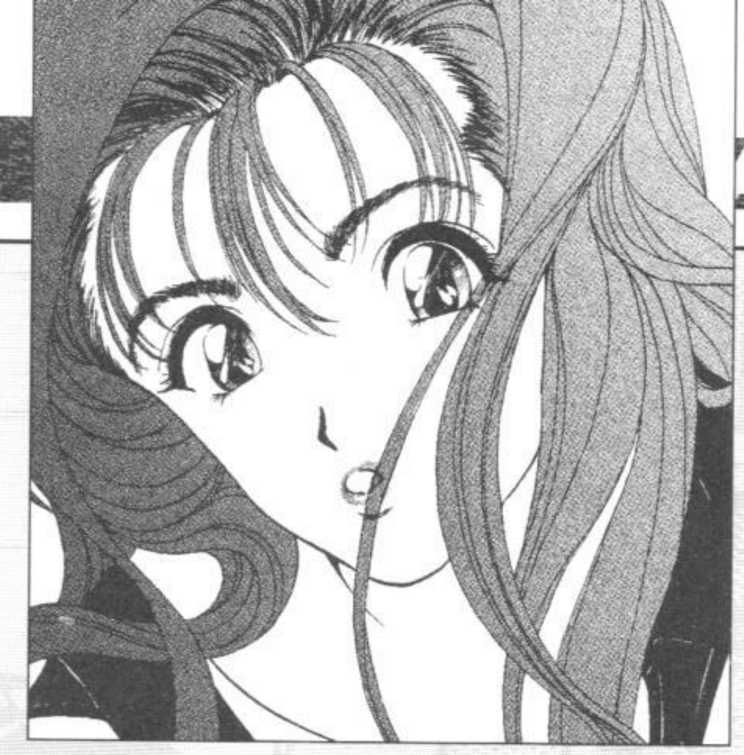
ICE CREAM BOY-UN FANZINE DIFERENTE

Entre los *dojinshi* o fanzines que se editan en Japón, los hay de muchas clases y de muchas calidades, desde los fotocopiados y grapados a mano a los impresos profesionalmente con tiradas que no se diferencian en nada de muchos trabajos profesionales. Otra categoría de producciones de aficionados son las revistas, que publican diferentes series, y que o bien acaban profesionalizándose o bien desaparecen al poco tiempo. Estas revistas semi profesionales pueden ser populares, y a editar incluso tomos recopilatorios o *tankoubon*.



Pues bien, nos ha caído en las manos un tomo recopilatorio que contiene una antología de relatos aparecidos en una de estás revistas-*dojinshi*, llamada *Ice-Cream Boy*. *Ice Cream Boy* es una revista especializada en el shojo de temática homosexual (masculina), muy habitual en las revistas para chicas, y contiene seis historias diferentes. Además, los lectores tienen la oportunidad de enviar sus propias historias siguiendo las instrucciones que aparecen al final del volumen.

Cada historia de *Ice Cream Boy* tiene autores (autoras) diferentes, y estilos gráficos muy diversos. En cambio, tienen una temática común: varias de ellas son sobre chicos que descubren



todo lo posible para que Touma se fije en ella, e intenta solucionar sus problemas: le lleva a vivir a su casa (su padre está ausente por trabajo), le da de comer y busca una escuela para que Touma pueda preparar el examen del año siguiente. Touma no se da cuenta de como Urara le está ayudando, y en cambio decide aprovecharse de Urara para dejar de ser virgen, y tener experiencia sexual antes de salir con Mieko, e intenta abusar de ella. Touma no consigue concentrarse en sus futuros exámenes; Urara no le habla y encima debe seguir fingiendo ante Mieko que estudian juntos.

Pero un día todo cambia: Touma queda con Urara en el parque de atracciones para compensarla por su desagradable actuación. De camino, ve a Mieko, que sale con otro chico. Es como un rayo; Touma se da cuenta de la situación y se queda helado bajo la lluvia. Urara le espera una hora, y finalmente Touma aparece; entonces cambian sus sentimientos hacia Urara, y la besa.

La verdad es que esta serie de U-Jin nos ha sorprendido mucho. Por un motivo: es una historia muy seria, en la que lo que importa no es el humor sexual, sino los sentimientos de sus protagonistas: el triángulo no se ha resuelto todavía. El sexo que hay (y lo hay), forma parte del contexto de la historia. Y la calidad gráfica del manga lo coloca, sin ninguna duda, como el mejor trabajo de U-Jin, con una línea fina, unas tramas muy bien colocadas y un enorme cuidado en la composición de páginas. U-Jin se ha reconvertido; con sus caras características, su estilo se parece ahora mucho al de Tatsuya Egawa (del que, por cierto, también ha tomado prestado parte del guión de la historia). *Sakura Tsushin* es, en resumen, una auténtica sorpresa, un nuevo y esperado U-Jin y un manga de calidad indiscutible.

su homosexualidad y se enamoran, y sobre las diferentes reacciones: las suyas y las de la persona a la que aman. A veces, su amor es correspondido, y a veces no. Otras historias son diferentes: un chico intenta detener el intento de suicidio de un compañero, y un gigolo recuerda su infancia, pero siempre hay un alto contenido emocional, siempre subyace cierta tensión sexual... y no sale una chica en todo el volumen.

Gráficamente, hay un poco de todo: estilos hiperrealistas, shojo tradicional, historias mejor y peor resueltas. Pero también hay algunas artistas francamente interesantes y con un estilo novedoso, una delicia para los ojos que hemos descubierto al hojear al azar el volumen.

Ni que sea como testimonio, os listaremos las historias y los nombres de sus autores: son *Gogatsu no asa wa tetsugaku suru* (*La mañana de mayo se hace filosofía*), de Shinri Fuwa; *Ganbare!! Sei-shun* (*¡Ánimo, la juventud!*), de Ranju; *Fufuru*, de Loly Amahara; *Unmei no sakana I* (*El pez del destino I*), de Chaka Yamada; *Natsu ga kuru* (*Va a llegar el verano*), de Nappa Yokoshima, y *Tennyusei* (*El chico que cambió de escuela*), de Tacto Ayr.

BABYLON CLAMP

Ya hablamos de Clamp hace unos meses, cuando lle-garon a España *X/1999* y *Magic Knight Rayearth*, alias *Luchadoras de Leyenda*, pero la aparición de novedades tanto en España (*Tokyo Babylon*) como en Japón (la esperada película de *X/1999*), nos ha motivado a hablar de nuevo de estas cuatro autoras y de sus series. Para los que hayáis caído presas de la fiebre Clamp, os ofrecemos una lista de todas sus obras, mangas y animes y prometemos, esta vez, no dejarnos nada, pero nada, en el tintero.

SHOJO QUEENS

La pista de las Clamp es difícil de seguir, sobre todo por lo anónimas que resultan sus componentes. Clamp empezaron siendo once miembros del Club de manga de su instituto de Kansai, y para cuando se dedicaron profesionalmente al manga, todavía eran siete: Tamayo Akiyama, Mokona Apapa, Satsuki Igarashi, Mick Nekoi, Nanase Okawa, Nanao Sei y Leeza Sei. De ellas, Tamayo Akiyama abandonó allá por 1990, tras haber colaborado en *Derayd* y en *Cluster*; y desde entonces se ha dedicado a esta última serie, y ha completado un cuarto tomo. Nanao y Leeza Sei, que nosotros sepamos, han desaparecido completamente del manga.

Las cuatro miembros de las Clamp son ahora Nanase Ohkawa (2 de mayo de 1967), la líder del equipo, que se ocupa de guionizar todas las series y a veces del diseño; Mokona Apapa (16 de junio de 1968) se ocupa de la parte artística y lo dibuja todo; Mick Nekoi (21 de enero de 1969) funciona como directora artística y como ayudante de Mokona, ocupándose de layouts, tramas, tintas, SDs y lo que haga falta; y Satsuki Igarashi (8 de febrero de 1969) se ocupa de lo que Ohkawa no hace y es, según confiesan las Clamp, la cocinera oficial, además de la responsable de la rotulación. El corazón del equipo es el dúo Ohkawa/Apapa, pero las Clamp insisten en que funcionan como un todo: tienen entre 27 y 29 años, viven juntas en Tokio y les gustan las mismas cosas:

RG VEDA

Hace trescientos años, el dios del trueno, Taishaku-ten, se rebeló contra el reinado de Ten-Tei (Emperador de Ten-kai, el Reino del Cielo), y acabó con él y con su general, Ashura-ō, exterminando a toda su familia y proclamándose a sí mismo señor del cielo. Pero el hijo de Ashura-ō sobrevivió a la masacre, permaneciendo dormido durante tres siglos. Rescatado por Yasha-ō, otra víctima de la venganza del emperador, el joven Ashura-ō es el centro de una peligrosa profecía: a su alrededor se reunirán seis estrellas, seis guerreros, que destronarán a Taishaku-ten y destruiran el reino del cielo.

ASHURA-OH

El único superviviente del clan Ashura, exterminado por Taishaku-ten, y abandonado por su madre, que se alió con el rebelde. Ashura-oh es asexuado, tiene orejas puntiagudas y ojos dorados, todas ellas características de la familia real Ashura. La profecía asegura que, cuando las seis estrellas se reunan a su alrededor, se producirá la destrucción de Taishaku-ten y de todo el Reino del Cielo.

YASHA-OH

Uno de los *bishinshou* (jefes guerreros) de Taishaku-ten, que cayó en desgracia al liberar a Ashura-ō de su prisión. Taishaku-ten hizo exterminar a todo su clan, y Yasha-ō juró venganza. Es una de las seis estrellas de Ashura-ō y su padre adoptivo, aunque hay una profecía que insiste en que Ashura-ō será la causa de su muerte.

TOKYO BABYLON

Subaru Sumeragi tiene 16 años y es el jefe hereditario del clan Sumeragi, que llevan varios siglos siendo los exorcistas oficiales de Japón. Cuando las autoridades detectan posibles indicios de actuaciones sobrenaturales, avisan a Subaru, que se enfrenta a diferentes problemas: espíritus agresivos, posesiones, almas en pena, etc. La vida de Subaru es muy solitaria, pero su hermana Hokuto le presenta un día a Seishiro Sakurazuka, un hombre aparentemente inofensivo pero que también tiene poderes sobrenaturales y que comparte con Subaru una misteriosa relación.

los videojuegos y comer. Por suerte, los mangas son su otro vicio, y son auténticas adictas al trabajo, lo que les ha permitido mantener un ritmo de producción increíble en los casi diez años que llevan como profesionales.

La obra de Clamp tiene una gran unidad gráfica gracias al estilo de Apapa; en cuanto a los guiones, Nanase Ohkawa ha abordado todos los géneros que se le han ocurrido con igual maestría. Como ya llevan un montón de historias en el mercado, éstas tienden a cruzarse, configurando así un particular universo Clamp, siempre presidido por la mole de la Torre de Tokio. *Campus Police Duklyon, Campus Detective Service, 20 Menshou O-negai!, Tokyo Babylon* y *X/1999* suceden el el mismo universo, y en *X/1999* se juega con esto y aparecen personajes de varias series.

El misterio que rodea a Clamp no está exento de problemas. Por ejemplo, a mediados de 1994 todos los mangas de las Clamp quedaron paralizados por unos meses; el único trabajo que no se interrumpió fue *Magic Knight Rayearth*, probablemente debido a la importancia comercial del producto. La excusa oficial fue que Nanase Ohkawa se recuperaba de los efectos de una dieta desequilibrada, pero en realidad la cosa tuvo mucho de huelga en contra del editor de *Asuka*. Y es que no todo es de color de rosa en el mundo de las Clamp.

EL UNIVERSO CLAMP

Sin pretender hacer una lista completa, hemos encontrado sin esfuerzo los títulos de 21 obras de Clamp. La obra más antigua es un fanzine de 1987, pero la activi-

SUBARU SUMERAGI

Exorcista, 16 años, jefe de la familia Sumeragi, Subaru es un chico frágil, que debe estar siempre en guardia para poder sobrevivir a su peligroso oficio. Por ejemplo, Subaru siempre lleva guantes, y no se permite acercarse a nadie que no sean Hokuto o Seishiro.

HOKUTO SUMERAGI

La hermana de Subaru. Con un vestuario espectacular y una conversación insolente, Hokuto parece tener la cabeza llena de pájaros, pero tiene poderes místicos y piensa más de lo que parece. Le hace la vida imposible a Subaru bromeando con él a costa de Seishiro.

SEISHIRO SAKURAZUKA

Aparentemente, Seishiro es un veterinario, pero lo cierto es que también domina el arte del exorcismo, y podría tener una relación con el misterioso clan de asesinos psíquicos de los Sakurazuka-mori.

TODO CLAMP

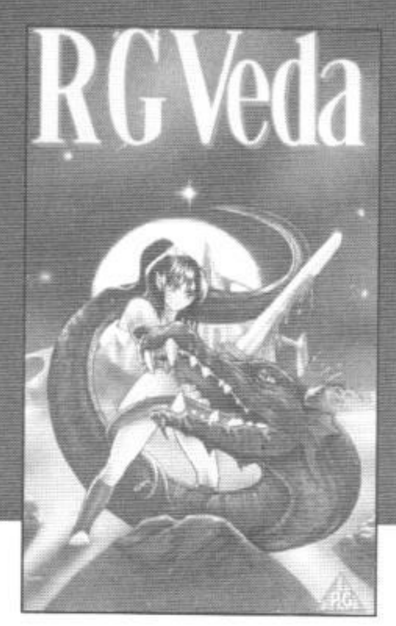
Aunque hemos intentado ofreceros una bibliografía lo más completa posible, que incluyera mangas y animes, hay obras que no conocemos ni por referencias y otras que no podemos situar en un momento concreto. Por ejemplo, *Shinkyoku Debide* es la primera obra que hemos localizado de las CLAMP; se trata de un *dojinshi* (*fanzine*) sobre *Devilman* realizado para Comiket, pero seguro que había otros. También están los trabajos en colaboración, como *Koi*, con guión de Nanase Ohkawa y dibujo de Takeshi Okazaki, o los que se han hecho un poco al margen de CLAMP, como *Wish*, una historia de Ohkawa dibujada por Mikku Nekoi y publicada en la revista *Mystery DX*. Por último, hay historias de las que sólo sabemos el título, como *Mouryokiden* (Kadokawa Shoten) y *Hagun sei Senki*... y seguro que, entre la gran producción de las CLAMP, hay trabajos de los que ni sabemos el nombre.

1987
[M] SHINING STAR
Kadokawa Shoten, 1987.
Un volumen recopilado.

1989
[M] DERAYD
Shinkigensha, 1989, un volumen

1990
[M] CLUSTER
Shinkigensha.
Serie continuada por Tamayo Akiyama.
Tres volúmenes (más un número 0) recopilados hasta ahora.

[M] 20 MENSHO NI ONEGAI!
Kadokawa Shoten.
Dos volúmenes recopilados.



CLAMP GAKUEN TANTEIDAN

(CLAMP Campus Detective Service)

Nokoru, Suoh y Akira, tres estudiantes de enseñanza primaria de una gigantesca academia privada que forma parte de un enorme campus (en forma de pentágono) con más de 10.000 estudiantes que incluye desde un parvulario a una Universidad, forman un trío de detectives para ayudar a los demás, sobre todo a las chicas. Los tres son muy populares entre los demás alumnos (y alumnas), y son respectivamente el presidente, secretario y contable de la asociación de estudiantes. Sus casos varían desde los serios (ayudar a una viuda a conservar su casa que su cuñado quiere derribar) a los muy poco serios (ayudar a una chica a encontrar el pavo real que perdió en el invernadero), de los oficiales (la directora había perdido la lista de nuevos profesores) a los románticos (responder a una chica que oculta su falta de estima planteando un desafio a Nokoru), pero todos se resuelven inevitablemente en éxito.

NOKORU IMONOYAMA

Presidente de la asociación de estudiantes de enseñanza primaria, estudiante de sexto atractivo, rico, inteligente y con el poder sobrenatural de detectar a las mujeres con problemas. Es el favorito de todas las chicas, chicos del campus.

SUOH TAKAMURA

Secretario de la asociación , estudia quinto curso. Aparentemente muy tranquilo y reservado, Suoh es un experto en judo, karate y aikido y si la situación degenera en violencia, es perfectamente capaz de salirse por las duras. Además, es el número uno de su curso.

AKIRA IJYUIN

Contable de la asociación , está en cuarto curso. Sabe cocinar bastante mejor que su profesor en la academia, y como es el más joven también suele ser el que tiene las ideas más absurdas, aunque Nokoru lleva siempre la voz cantante.

dad paralela de las Clamp en este mundillo (tenían hasta un Club de fans) hace difícil seguirles la pista. En esta bibliografía encontramos dos clases de obras. Una son los relatos y obras de uno o dos volúmenes, trabajos que podríamos considerar menores, aunque hay algunas muy buenas (*Shining Star, Derayd, Cluster, 20 Menshi O-negai!, Combination, Shirahime Sho, Shunka-den, Hidarite, Moryokiden*), y otras meros trabajos de encargo, como *Rex Kyoryu Monogatari*, un manga promocional de la película *Rex*. Y otra son las grandes obras. Ahí no hay dudas: son *Seiden RG Veda* (9 volúmenes), *Tokyo Babylon* (7 volúmenes), *Campus Detective Service* (3 volúmenes), *Miyuki-Chan* y *Magic Knight Rayearth* (5 volúmenes). Todas excepto *Campus Detective Service* han sido adaptadas al anime.

SEIDEN RG VEDA

RG Veda se considera la primera gran obra de las Clamp. Siguiendo la estructura habitual del shojo, *RG Veda* es una novela continua, no episodios aislados. Su publicación finalizó el año pasado, y el décimo y último volumen recopilatorio ha aparecido ya o está a punto de hacerlo. El que *RG Veda* se haya publicado durante tanto tiempo (empezó a serializarse en 1990 en la revista *Wings*) ha supuesto que el aspecto de la obra haya ido cambiando a cada volumen, desde el estilo de línea continua y gruesa propia de *Tokyo Babylon*, al estilo de línea fina, tramas y composiciones arriesgadas de *X/1999*, marcando siempre la vanguardia artís-

[M] SEIDEN RG VEDA
Shinshikan.
Serie publicada en la revista *Wings* entre 1990 y 1995.
Diez volúmenes recopilados.

1991
[M] COMBINATION
Koubunsha.
Dos volúmenes recopilados.

[M] TOKYO BABYLON
Shinshikan.
Serie publicada en la revista *South* entre 1991 y 1994.
Siete volúmenes recopilados.

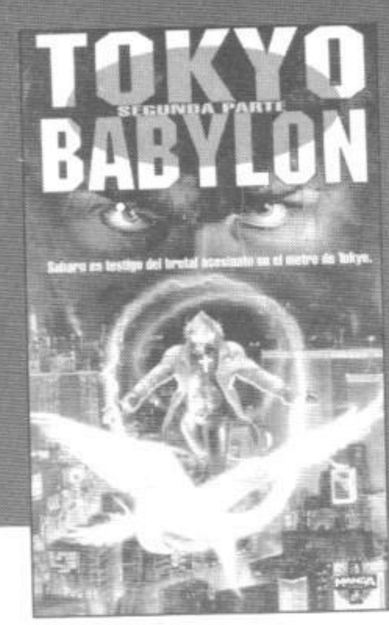
[L] HITEN MUMA: RG VEDA ILLUSTRATIONS
Shinshokan.
Libro de ilustraciones sobre *RG Veda*.

[A] RG VEDA
OVA en dos episodios,

1992
[P] TOKYO BABYLON 1999
Película de imagen real basada en *Tokyo Babylon*.

[A] TOKYO BABYLON
Primera OVA basada en esta serie.

[M] GAKUEN TOKKEI DUKLYON
(Campus Police Duklyon)
Kadokawa Shoten.
Dos volúmenes recopilados.
Kentarou Higashikunimaru y Takeshi Shuukaidou son la Policía especial, que protege la paz del Campus transformándose en Duklyon; cuando se transforman, el uniforme les cubre completamente, con lo que consiguen mantener su identidad secreta. Sus enemigos habituales son los monstruos de la "Organización Imonoyama Shotenkai" liderada por Sukiyabashi Kotobuki, un compañero suyo.

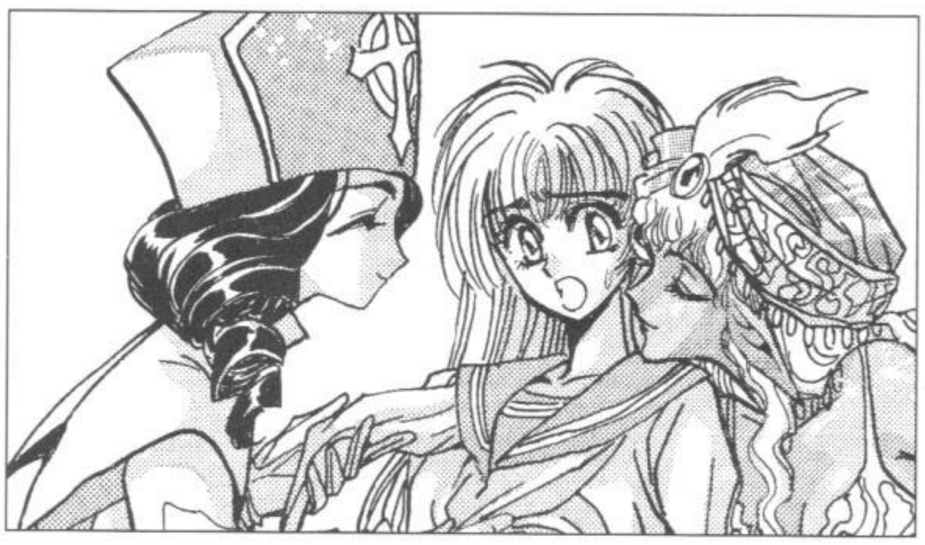


tica del shojo. También inauguró otra costumbre de Clamp: adaptar cualquier mitología a sus propios fines, con muy poco respeto por el original, haciéndoselo perdonar a base de ofrecer una gran historia con los viejos personajes.

RG Veda fue además, en 1991, la primera adaptación al anime de una obra de Clamp, con el título de *Tenkai Keijin Mandala-Seiden RG Veda*. La historia de la OVA explica hechos que en el manga no suceden hasta el volumen cuatro. En *El infernal incendio del Castillo de Hielo* se explica la aventura de la princesa-demonio Aizen: Yasha, Ashura, Ryu y Karura caen en la emboscada de Teishaku-ten, que ha obligado a la princesa de los demonios, Aizenmyo-ō, a actuar como su agente. En la segunda parte, la acción se desarrollaba en el palacio del emperador, Zenkenjou. En el vídeo aparecían algunas de las escenas más importantes de la serie: el ataque de Yasha a Ashura, la aparición de Karura y la revelación de la verdadera identidad de Kujaku. La OVA, producida por Animate Film, fue dirigida por Hiroyuki Ebata, el director artístico es Youji Nazaka y el diseño de personajes es de Mokona Apapa, Tetsurou Aoki y Kichi Takaoka. Aunque el manga de *RG Veda* no se haya editado en España, el anime está disponible en Manga Vídeo.

TOKYO BABYLON

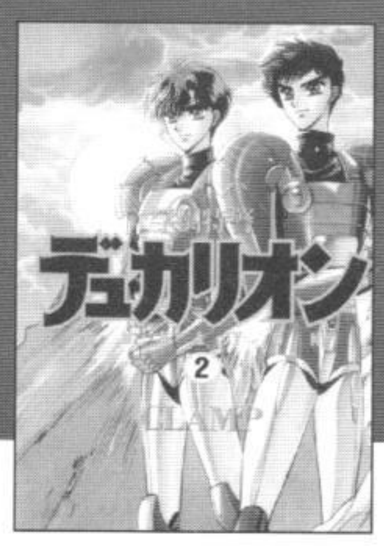
RG Veda había demostrado elocuentemente la capacidad de las Clamp para realizar una obra ambiciosa y de éxito, aunque Clamp seguía teniendo cierto status de grupo de culto. Para su siguiente trabajo, Clamp cambiaron de registro, planteando una serie con pocos personajes e historias cortas. La serie, *Tokyo Babylon*, introdujo en cambio otro tópico que ha dominado todo el trabajo posterior de las Clamp. Se traduce en una palabra: Tokio, y es una especie de visión peculiar que tiene Nanase Ohkawa de la capital de Japón, una increíble megalópolis de espléndida forma pero cuyo corazón está podrido. *Tokyo Babylon* es la historia de Subaru Sumeragi, *onmyoji* (exorcista) profesional, su alocada hermana Hokuto y su misteriosa relación con Seishiro Sakurakuza. De *Tokyo Babylon* se puede decir que es una obra muy característica de las Clamp: combina las historias de los casos que investiga Subaru (todas con mensaje) con la historia personal del propio protagonista. Puede que algunas veces el mensaje parezca un poco dulzón, y uno se extrañe con historias como la del chaleco de Chanel poseído, pero gráficamente, aunque muy shojo, es quizá la obra de Clamp más fácil de leer.



Las dos OVAs de *Tokyo Babylon* fueron dirigidas por Kouichi Chiaki, con diseño de personajes de Kumiko Takahashi (Mokona Apapa colaboraba en el diseño de vestuario). Las dos tienen historias creadas especialmente para el vídeo, cuyo único problema es que se centran en los casos de Subaru, con lo que reproducen sólo una parte del exquisito ambiente del manga y pueden decepcionar a sus seguidores. La segunda OVA, cuyo guión fue completamente reescrito por Hiroaki Shinno, tiene una historia más elaborada y las Clamp consideran que quedó bastante mejor. De *Tokyo Babylon* existe además una versión

[M] CLAMP GAKUEN TANTEIDAN
(CLAMP Campus Detective Service)
Serie publicada en la revista *Asuka* entre 1992 y 1993.
Tres volúmenes recopilados.

[M] SHIRAHIME SHOU
(Cuentos de la princesa blanca)
Koubunsha.
Un volúmen recopilado.
Tres historias románticas con el tema común de la nieve, recopiladas en un volúmen. El título se refiere a la leyenda de que la nieve son las lágrimas de una princesa blanca, de ahí el título.



[M] SHIN SHUNKA-DEN
(La nueva historia de Shunka)
Hakusensha.
Historia publicada en la revista *Serie Mystery Extra*.
Una historia basada en una leyenda popular coreana.

[M] X
(X/1999)
Kadokawa Shoten.
Serie publicada en la revista *Asuka*.
Seis volúmenes recopilados (la serie tendrá al menos 20).

1993
[M] FUSHIGI NO KUNI NO MIYUKI-CHAN
(Miyuki-chan en el país de las Maravillas)
Kadokawa Shoten.
Serie publicada irregularmente en *Newtype* y en *Newtype Comic Genki*, parodiando series de anime, sobre todo de las propias CLamp.

[M] REX KYORYOU MONOGATARI
(La leyenda del dinosaurio Rex)
Kadokawa Shoten.
Relato corto publicado en la revista *Asuka*.
Un manga basado en la película *Rex*; el guión es algo diferente.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

(Luchadoras de leyenda)

Hikaru, Fuu y Umi son estudiantes de instituto, y tienen 14 años, cuando durante una visita a la Torre de Tokyo se ven transportadas a Cefiro, un mundo mágico en el que Clef, un mago, les informa de que la Princesa Esmeralda, prisionera del malvado Zagato, las ha convocado para que la rescaten. Con la ayuda de Mokona, un animalito creado por Clef, las chicas empiezan un viaje en el que descubrirán sus poderes especiales y obtendrán poderosas armas y mechas. Pero aún son muy jóvenes, y su única esperanza de vencer a Zagato es convertirse en verdaderos caballeros mágicos.

HIKARU SHIDO

Tiene 14 años, es bajita y tiene el pelo rojo. Además. le encanta el helado y cuando sea mayor, quiere dedicarse a ser adiestradora de perros. Ha estudiado kendo desde pequeña, por lo que su arma como caballero mágico es la espada. Hikaru emplea la magia del fuego.

FUU HOUJI

Fuu, catorce años, es la intelectual del grupo: le encantan las matemáticas y los ordenadores y su hobby es la lectura. Su arma es un arco (una espada en televisión). Fuu emplea la magia del aire, puede ser muy irónica y es la única de las tres que suele pensar antes de actuar.

en imagen real, llamada *Tokyo Babylon 1999* (tienen una manía con esa fecha), guionizada y dirigida por Yuuji Iida. La historia transcurría cinco años después del final del manga; Subaru tiene 21 años, y debe investigar la misteriosa muerte del *onmyoji* Yuukichi Kaneyama, implicado en un asunto acerca de doce chicas adolescentes que tienen poderes sobrenaurales. Las dos OVAs han sido editadas por Manga Vídeo, y Planeta-DeAgostini publicará el manga en breve.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Para haberlo conseguido todo, a las Clamp les faltaba conquistar al público masivo, aunque ya se había podido ver algo de masa en el evento de 1995 *Clamp in Wonderland*. Para conseguirlo, sólo hay un camino: la televisión. Las Clamp decidieron diseñar un producto ex-profeso, y no sintieron reparos en aprovechar un género ya establecido (las magical girls) y copiar parte del argumento del producto de moda en aquel momento (*Sailor Moon*). Lo mejor que se puede decir del intento es que tuvo éxito, que se empezó a editar en 1994 y se llama *Magic Knight Rayearth*.

El manga, publicado en la revista líder del sector, *Nakayoshi*, reúne a las tres protagonistas, Hikaru, Fuu y Umi, y las transporta al mágico mundo de Céfiro, donde deben rescatar a la princesa Esmeralda. Las heroínas aprenden magia, consiguen armas poderosas y hasta mechas (se llaman Rayearth, Windam y Selece respectivamente, de ahí el título), pero su intento de rescate resulta frustrado. La historia era sencilla, y las Clamp la resolvieron en sólo tres volúmenes, con los cuales se completó una serie de televisión de 20 episodios. Pero el éxito no perdona: *Magic Knight Rayearth* tuvo *mucho*, y las Clamp se vieron obligadas a devolver a sus personajes a Céfiro para defender el país de una invasión de los reinos vecinos de Autozam, Chizeta y Fahren; la historia se explicó en televisión en 28 episodios y en el manga en dos tomos. Pero aunque la serie de televisión ha concluido, *Magic Knight Rayearth* se niega a morir, y ya se habla de la posible realización a final de año

UMI RYUSAKI

Catorce años, muy alta, estudiante de esgrima, Umi controla la magia del agua, y su cabello es azul. De mayor, quiere ser una novia, y es una persona aparentemente superficial y egoista, que en realidad se preocupa muchísimo de sus amigas.

[L] NIGHT HEAD

Kadokawa Shoten.
Originalmente una serie de televisión acerca de dos hermanos que huyen de un laboratorio en el que habían sido encerrados porque tenían poderes psíquicos. CLAMP realizan las ilustraciones y portadas de la serie de novelas basadas en la serie, que contará con cinco títulos.

[A] X²

Un ``image anime" de pocos minutos, basado en X, que se distribuyó como promoción cuando el estreno de la película se preveía para 1995.

1994

[M] HIDARITE

(La mano izquierda)
Shinshokan.
Relato corto publicado en la revista *South*.

[M] MAGIC KNIGHT RAYARTH

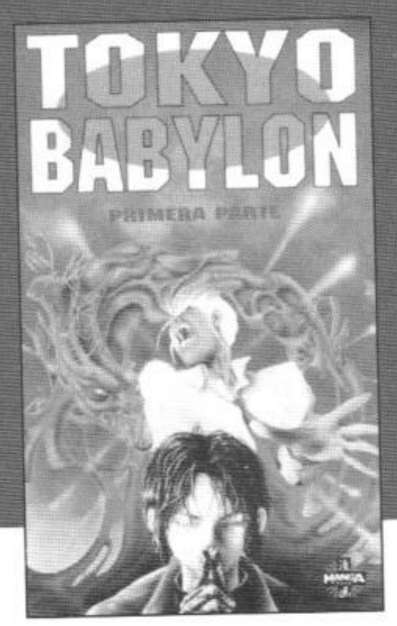
(Mahou Senshi Reiaasu)
Kodansha.
Serie publicada en la revista *Nakayoshi*.
Tres volúmenes recopilados.

[L] MOKONA OJO NO E-HON

(El libro de ilustraciones de la Princesa Mokona)
Kadokawa Shoten.
Libro de ilustraciones infantil.

[A] TOKYO BABYLON 2

Segunda OVA basada en esta serie. Las dos OVAs han sido recopiladas en un sólo volumen para su distribución americana.



[A] MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Serie de televisión de 49 episodios. Emitida del 17 d eoctubre de 1994 al 27 del 11 de 1995.
Aunque tiene claramente dos partes, como el manga, que fueron emitidas en dos

X
(X/1999)

Dos sacerdotisas tienen sueños sobre la futura destrucción de la Tierra. Una de ellas, Hinoto, está dispuesta a evitarla a toda costa, mientras que los designios de la otra, Kanoe, parecen más encaminados a provocarla. Ambas deben reunir a su alrededor un grupo de campeones de su causa, los Dragones del Cielo y los Dragones de la Tierra. Pero la victoria definitiva depende de a cuál de los dos grupos se una Kamui. Kamui Shirou es un chico de pasado misterioso, muy poderoso, al que lo único que le importa es lo que pueda pasarle a su amigo Fuma y a la hermana de éste, Kotori. Conforme los Dragones del Cielo y de la Tierra van apareciendo, entre ellos Subaru y Seishiro (de *Tokyo Babylon*), su decisión se hace más y más importante. Kamui debe escoger necesariamente entre sus dos destinos, porque el día del juicio llegará muy pronto: en 1999.

de una OVA de tres episodios. Rebautizado *Luchadoras de Leyenda*, *Magic Knight Rayearth* se ha venido publicando hasta ahora en el *Shonen Mangazine* de Planeta-DeAgostini.

X/1999

X/1999 es la obra en la que Clamp ha invertido más esfuerzo. Por desgracia, también es la más pretenciosa y la más difícil de leer. Las Clamp consiguen meter en *X/1999* todo su trabajo anterior, conviertiéndola así en su trabajo por excelencia. En *X/1999* aparecen personajes de otras series, como Subaru y Seishiro, o incluso los tres protagonistas de Campus Detective Service (Nokoru, Akira y Suoh), y las Clamp amenazan con encajar a todo el que puedan. El guión parece fácil: se trata de reunir a los seis Dragones del Cielo y de la Tierra para que se enfrenten y decidan la destrucción o la salvación de la Tierra en el fatídico año 1999. Reunir a los dragones en cuestión está costando y Kamui sigue dudando, aunque parece que se decidirá por los Dragones del Cielo. ¿Qué pasará en 1999? Seguiremos informando.

De *X/1999* hace dos años que se espera la película, que finalmente se estrenará este verano. Como un anticipo, se produjo en 1995 *X²*, un vídeo musical de unos cinco minutos que reunía los talentos combinados de Clamp y de Nobuteru Yuuki. *X/1999* es una superproducción animada que va a dar que hablar. Es muy normal: recordemos que al final de la película nos espera nada menos que el fin del mundo.

De X/1999 se ha publicado apenas el primer volumen en España. Pero la animación promete ser revolucionaria, y cuando se edite en España ya os hablaremos de este nuevo proyecto de la factoría Clamp.

De momento, esto es todo en el frente Clamp. Con el final de *RG Veda* y de *Magic Knight Rayearth*, se espera que las Clamp empiecen de un momento a otro una nueva serie; su público lo espera con impaciencia, y nosotros también.

Ainoa Amperio

KAMUI SHIROU

La clave del destino de la Tierra la tiene Kamui, y su doble lealtad está simbolizada por sus dos alas, una de dragón y una de ángel. Kamui es muy impulsivo y siempre está a la defensiva, lo que unido a su enorme poder le vuelve tremendamente peligroso.

FUMA MONOU

Serio, impasible, Fuma es el mejor amigo de Kamui y el hermano mayor de Kotori. Es poderoso, pero su lealtad aún no ha sido decidida y, pese a su amistad y a su especial relación, es posible que acabe aliándose con el bando contrario al de Kamui.

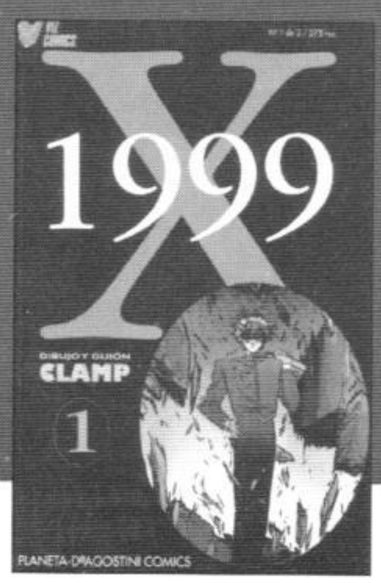
KOTORI MONOU

La hermana pequeña de Fuma, está enamorada de Kamui desde que eran niños, pero su reencuentro después de seis años de ausencia no ha sido fácil. El destino y hasta la vida de Kotori dependen completamente de la decisión que tome Kamui.

temporadas, la numeración de los episodios es consecutiva, del 1 al 49, en televisión.
Es la única obra de Clamp adaptada a televisión.

1995

[M] MAGIC KNIGHT RAYEARTH 2
Kodansha
Serie publicada en la revista *Nakayoshi*.
Dos volúmenes recopilados.



[M] WATASHI NO SUKI NA HITO
(La persona que me gusta)
Kadokawa Shoten.
Un volumen recopilado.

[L] MAGIC KNIGHT RAYEARTH GENGASHUU
Kodansha.
Libro de ilustraciones sobre *Magic Knight Rayearth*.

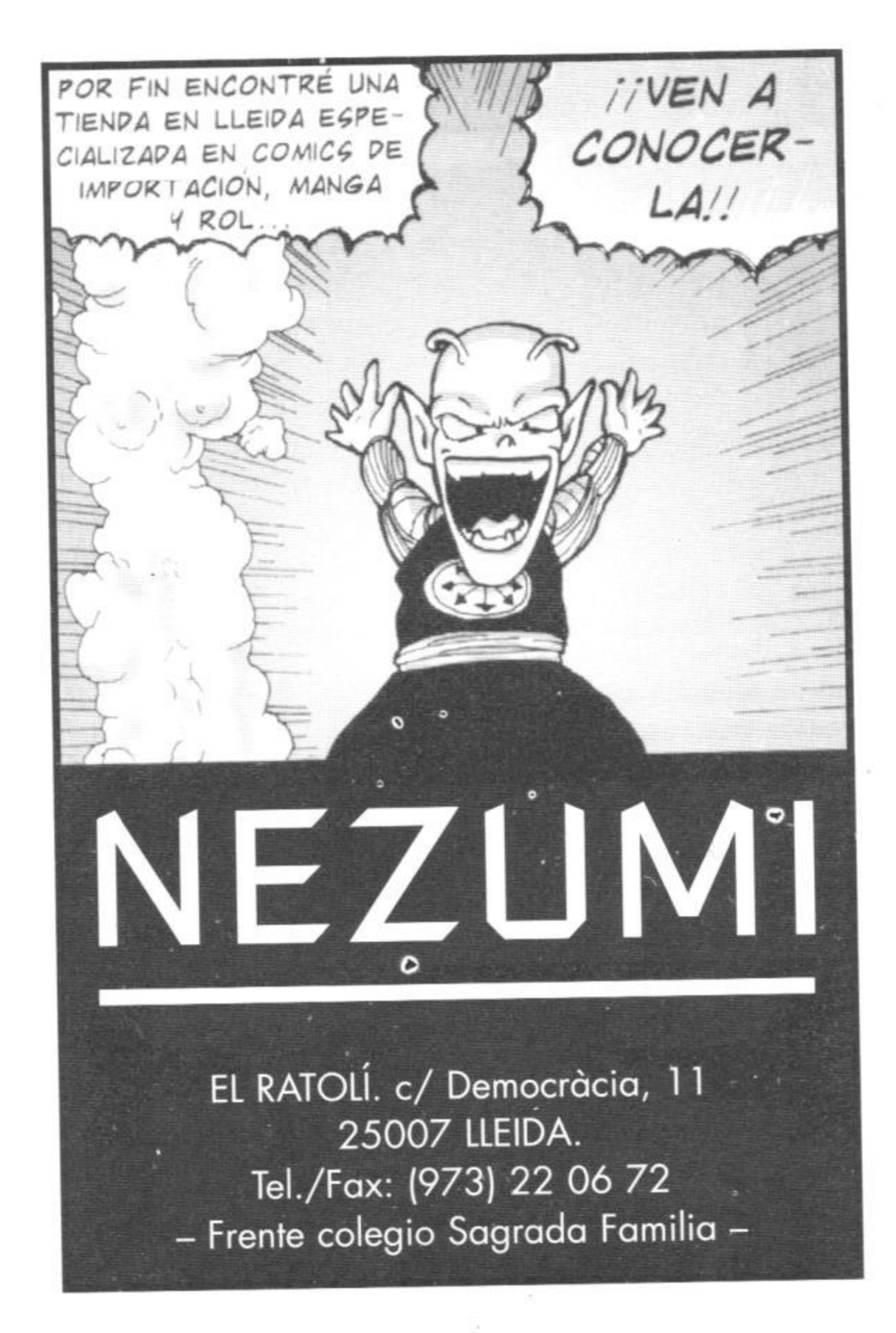
[L] TOKYO BABYLON IRASUTO SHYUU
Shinshokan
Libro de ilustraciones sobre *Tokyo Babylon*.

[A] CLAMP IN WONDERLAND
Un anime de 7 minutos, encargado por las propias CLAMP a Sony y Madhouse, para proyectarlo en el evento *Clamp in Wonderland*. Entre los personajes aparecían Kamui (*X/1999*), Hikaru, Umi y Fuu (*Magic Knight Rayearth*), Subaru (*Tokyo Babylon*), Ashura (*Rg Veda*), y una aparición especial de Kujo Jotaro (*JoJo's Bizarre Adventure*).

[A] FUSHIGI NO KUNI NO MIYUKI-CHAN
OVA de 30 minutos basada en el manga del mismo título..

1996

[A] X
Perlícula de animación basada en este manga, que se estrenará en verano, es el primer largometraje de animación basado en una obra de Clamp.


POR FIN ENCONTRÉ UNA TIENDA EN LLEIDA ESPECIALIZADA EN COMICS DE IMPORTACION, MANGA Y ROL...
¡¡VEN A CONOCERLA!!
NEZUMI
EL RATOLÍ. c/ Democràcia, 11
25007 LLEIDA.
Tel./Fax: (973) 22 06 72
– Frente colegio Sagrada Familia –

AITURAMA
c/ Guillem de Castro, nº53 – 46007 VALENCIA
15 ANIVERSARIO
SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO
96-351 91 88

EJIDO COMIX
TIENDA ESPECIALIZADA
·COMIC ANTIGUO, NOVEDADES, IMPORTACIÓN: FORUM, DC, IMAGE, CAMALEÓN, NORMA, TOUTAIN, GLÉNAT, ZINCO, ETC.
·MANGAS, MUÑECOS, ROL, CARTAS, POSTERS.
·TEBEOS, LIBROS DE FANTASÍA Y ANIMACIÓN.
·REVISTAS, PRENSA, PUBLICACIONES ATRASADAS, Y ENCUADERNACIÓN.
ven a verlo
c/ Jaen nº 10 (El Ejido)
Prolongación de c/ Cervantes cerca de la estación de autobuses.

OFERTA GÓMEZ HA SIDO SECUESTRADA POR UN PULPO...
...BUENO, BONITO Y BARATO ACUDEN AL RESCATE.
Un número especial de David Ramírez.
24 páginas.
250 ptas.
B3
CAMALEÓN EDICIONES

Lodoss War: el manga

***Record of Lodoss War, Crónicas de la Guerra de Lodoss* tiene el raro privilegio de ser uno de esos animes que puedes enseñarle a todos tus amigos, sin que importe mucho si les gustan o no el manga y el anime. Hay algunas historias que, no importa cómo se expliquen, son eso, buenas historias, y eso es lo que pasa con la fantasía heroica. Todas esas historias de caballeros, reinos perdidos, amores condenados y magia se entienden perfectamente en todos los idiomas y en todos los países. En los próximos meses, podrían editarse en España las tres adaptaciones al manga de *Record of Lodoss War*. Aunque seguramente no nos llegarán todas, aprovechamos este artículo para presentaros estos tres mangas, y para darle un repaso a otros de los títulos característicos del género de la fantasía heroica.**

FANTASÍA, ROL Y SHOJO

La fantasía heroica actual es un género bastante reciente, que se puede datar tranquilamente en Tolkien y que ha sufrido una gran expansión en las últimas décadas. La interpretación japonesa del fenómeno, sin embargo, tuvo mucho más que ver con el mundo del rol que con la literatura; el primer juego de rol, *Dungeons & Dragons*, estaba ambientado en el universo de la fantasía heroica, y su efecto en Japón fue devastador. Existe en Japón, por supuesto, una tradición de relatos de reyes, monstruos y héroes, pero combinadas con el ambiente pseudomedieval europeo, esta clase de historias podían añadir el valor del exotismo.

Hay varios paralelos en la evolución de la fantasía heroica en Occidente (en la literatura anglosajona; en España la producción propia viene a ser cero) y en el manga japonés. En primer lugar, hablamos de historias que tienden a alargarse muchísimo hasta configurar grandes sagas: en Occidente, en forma de trilogías o sagas de muchos libros; en Japón, como grandes mangas. El otro parecido tiene que ver con el público al que atraen. El mundo del rol es, en todas partes, fundamentalmente masculino, pero en cuanto dejan el rol, parece que las historias de fantasía heroica atraen especialmente a las chicas, hasta el punto

LA BRUJA GRIS
Ryo Mizuno y Yoshihiko Ochi.
Publicado en Dragon Comics. en 1994.
Kadokawa Shoten.
220 páginas.
Un volumen recopilado.

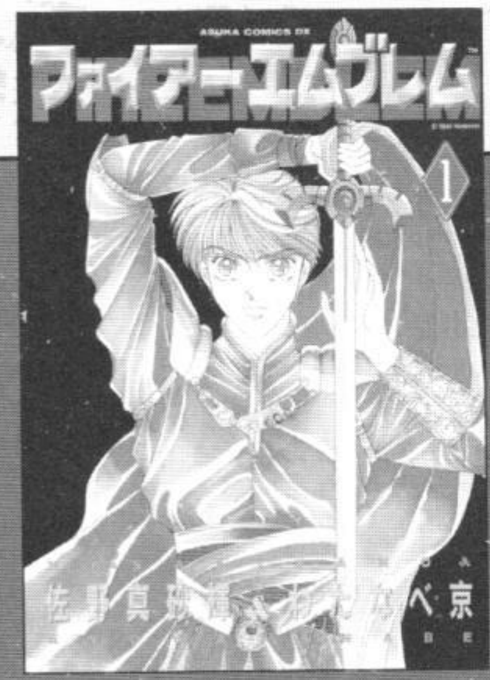
Wort, el mago, y Fawn, el guerrero: dos de los seis héroes originales que aparecían mencionados en *Record of Lodoss War*. Bajo estas líneas, Beld.

de que revistas como *Asuka Fantasy DX* pueden especializarse en el shojo de fantasía. No es exclusivo, claro; ahí está *Gangan Fantasy* (shonen) para demostrarlo, pero incluso en este título se ha colado algo de shojo: la segunda versión de *Fire Emblem*, obra de Maki Hakoda, se publicó en *Gangan Fantasy*, y, a pesar de la ausencia de hojas al viento, tenía un indiscutible regusto de comic de chicas.

El rol en Japón tienen nombre propio: Ryo Mizuno. Creador de juegos, novelas, mangas y animes, Mizuno ha colocado sus dos series, *Record of Lodoss War* y *Legend of Crystania*, en la elite de la fantasía; todo lo que ha pasado después es en cierta manera culpa suya. Mizuno ha intentado tres veces llevar *Lodoss War* al manga, con suerte bastante desigual, como veremos a continuación.

RECORD OF LODOSS WAR: EL DIOS DIABÓLICO DE LA LLAMA

Con guión de Ryo Mizuno y dibujo de Ayumi Saito, esta aventura fue publicada originalmente en la revista *Comic Comp*, de Kadokawa Shoten, en 1994, y ha sido recopilada en dos volúmenes, totalizando 560 páginas divididas en ocho episodios. La historia sucede cronológicamente después de la acción de los videos,



FIRE EMBLEM

Al revisar series de fantasía heroica para este artículo, nos ha sorprendido encontrarnos con el caso de *Fire Emblem*. *Fire Emblem* empezó como un RPG para Nintendo, y de momento ya ha generado una OVA, producida por KSS, que se estrenó este año, y no uno sino dos mangas.

El más antiguo se publicó en *Asuka Fantasy DX* en 1992, y es obra de Masaki Sano y Kyo Watanabe, y el segundo es de 1995 y es obra de Maki Hanada, publicado por la editorial Enix.

La historia empieza en el país de Alitia, que acaba de ser conquistado por el de Dorua, dominado por el poderoso Medius, un híbrido de dragón y humano que ya había acabado una vez en el infierno pero que salió y pretende conquistar toda la Tierra.

Alitia estaba en su camino, y aunque su rey la defendió con la ayuda de la Espada Halcón, acabó cayendo; Medius tomó la espada y a su esposa. Pero no a su hijo; la princesa Eris logra retenerle y el joven príncipe Marte escapa y logra huir con parte del ejército y refugiarse en el vecino reino de Taris. Recibidos allí por la princesa Seada, los exiliados pasan allí dos años preparándose, y cuando Medius intenta invadir Taris, salen en su defensa y logran la victoria. Marte tiene ahora 16 años, y es un excelente guerrero y estratega.

En el camino a Alitia, Marte ayuda a la reina Nina del país de Akaneia de los bandidos y demonios de su reino. Allí consigue la ayuda del campeón local, Nabar, y recibe la espada Fire Emblem, y empieza la guerra para la reconquista de Alitia.

Esta historia, y la de aventuras sucesivas, se pueden encontrar tanto en el videojuego como en los dos mangas como en la película. Los personajes no siempre son los mismos; en el manga de Maki Hakoda personajes como Seada y Nabar no aparecen, aunque la historia de Marte es más o menos la misma.

MARTE
Príncipe heredero del país de Alitia, Marte tiene un carácter noble, muy valiente, que ha sido invadido por Durua. Marte se exilió en el país de Taris, hasta que decidió reconquistar su tierra y rescatar a su hermana, Eris.

SEADA
Princesa del país de Taris, donde se exilia Marte, es uno de los caballeros que acompañan a Marte en su vuelta a Alitia.

OGUMA
Capitán de la caballería de Taris, acompaña a Marte como protector.

NABAR
Caballero que servía como guardaespaldas del bandido Samucian, pero que cambia de bando al encontrar a Oguma y se une a Marte.

cuando Parn y Deedlit viajan juntos en busca de Woodchuck y de nuevas aventuras. Los dos son huéspedes del rey Karshu, el rey del desierto, cabeza del Clan de la Llama, en el momento en que éste se ve envuelto en un incómodo enfrentamiento con el Clan del Viento. Nardia, su líder, está obsesionada con la idea de vengarse de Karshu, con el argumento de que su Clan le traicionó hace 500 años. Karshu se prepara para la guerra, que puede ser muy dura porque ambos pueblos tienen sus respectivos espíritus y hechizos protectores.

En medio del lío, Parn es herido y capturado por Nardia. Rescatado por Deedlit, convence a Karshu de que hay que averiguar el origen del conflicto y se dirige al templo de Falis en Alania, donde viven el mago Slayne y Leylia, la sacerdotisa de Falis que es además la reencarnación de Karla, la bruja gris...

Considerando el hambre con el que uno se queda después de ver la OVA, este comic debería ser un sueño hecho realidad: la continuación de las aventuras de Parn y Deedlit con todo el ritmo y el detalle de un manga. El resultado, la verdad, es bastante diferente. No por la parte de la historia, donde Ryo Mizuno hace su trabajo habitual a la hora de encontrar una historia épica, sino por la gráfica. ¿Por qué? Por que estamos mal acostumbrados. Estamos acostumbrados al sensacional trabajo y a las ilustraciones de Nobuteru Yuuki y de Yutaka Izubuchi en el anime, y el trabajo rápido de Ayumi Saito no acaba de convencer. Su estilo es muy caricaturesco, y convierte a personajes tan atractivos en el anime como el rey Karshu en meras máscaras. *El dios diabólico de la llama* resulta entonces una aventura entretenida, buena para el síndrome de abstinencia de Lodoss, pero de alguna manera decepciona un poco sobre lo que podría haber sido un manga de Lodoss.

RECORD OF LODOSS WAR LA BRUJA GRIS

También en 1994 se publicó *La bruja gris*, escrita por Ryo Mizuno y dibujada en este caso por Yoshihiko Ochi.

La bruja gris es un manga muy curioso; viene a ser una nueva versión de la historia de la OVA, que empieza igual y acaba muy diferente. Parn, que vive en la aldea de Zaxon, en Alalia, se siente intranquilo y decide abandonar su pueblo. Se enfrenta a los orcos y encuentra sucesivamente a Eto, Gim, Slayn y Deedlit. A partir de ahí se acaban los parecidos. En este caso la amenaza a combatir es una invasión de demonios, causada al parecer por un accidente en la escuela de hechicería de Aran, que ha resultado destruida por un enfrentamiento entre el gran maestro y su alumno más destacado. Los objetos mágicos que se custodiaban en la escuela han desaparecido, y Slayn tiene una pista para encontrarlos. Pero cuando llegan al lugar sospechoso, lo que encuentran es un

A la derecha, el capitán de la guardia, Fawn, la la misteriosa Fraus, líder de los guerreros-sacerdotes, y el poderoso guerrero-mago Wort.

LA DAMA DE FALIS
Ryo Mizuno y Akihiro Yamada
Publicado en la colección *Dragon Comics* en 1994.
250 páginas.
Un volúmen recopilado.

LEGEND OF CRYSTANIA

Legend of Crystania es el 'otro' trabajo de Ryo Mizuno, el creador de *Record of Lodoss War*. Empezó, como Lodoss, con un juego de rol y una serie de novelas, de las que de momento han aparecido cinco, y ha continuado en una serie de CDs y, finalmente, en una película estrenada en 1995. El look de las ilustraciones que se habían creado para las novelas y los CDs (obra de Yukitoshi Houtani) y el que tuvo finalmente el anime no tienen nada que ver, y en realidad resulta mucho más eficaz el trabajo de Houtani. Últimamente, también ha aparecido un manga, guionizado por Ryo Mizuno y dibujado por Tomoshi Urushihara.

La conexión entre Lodoss y Crystania es más bien vaga: en teoría, las dos historias tienen lugar en el mismo mundo, llamado Forceria, aunque en zonas diferentes, por lo que en Crystania también encontraremos elfos negros, etc. Pero la historia de la película es completamente diferente. La premisa es que existen dos mundos diferentes: el de los humanos, que se llama Danern, y el de los dioses, Crystania, separados por un muro infranqueable par alas dos partes.

El protagonista de la historia es un chico llamado Raydon, el heredero de la corona del país Danern. Raydon tiene un amigo, Narsel, que es hechicero y sueña con cruzar el muro algún día. La historia en sí empieza el día en que aparece una secerdotisa, Adelisia, que trae un mensaje para el rey, avisándole del preocupante poder que están adquiriendo las fuerzas rebeldes. El rey, el padre de Raydon, hace caso omiso de la información, pero poco sufre el ataque de un asesino, guiado por Lifan, la joven mensajera de las hadas que había acompañado a Adelisia ante el rey. Raydon, Narsel, Adelisia y otros fieles al documento que indica que alguien pretende asesinar al rey de Valis. Parn quiere llegar a Valis, pero necesita la ayuda de Deedlit para cruzar el Bosque sin Retorno, y aún debe resolver el problema de los demonios y el de los objetos robados...

Otro manga con una estética que no ayuda demasiado a la historia, que en este caso además tiene el problema añadido de que, estando llena de personajes conocidos (Karla y Beld también aparecen), resultan casi irreconocibles, ya que el estilo del manga es aun más caricaturesco que el anterior. El resultado es algo pobre, y además la historia queda cortada en el momento en que los compañeros entran en el Bosque sin Retorno.

EL DIOS DIABOLICO DE LA LLAMA
Ryo Mizuno y Ayumi Saito
Comic Comp, de Kadokawa Shoten, en 1994, 560 páginas
DOS VOLÚMENES

RECORD OF LODOSS WAR LA DAMA DE FALIS I

La dama de Falis es un manga de 220 páginas, obra del inevitable Ryo Mizuno y de Akihiro Yamada. Publicado en *Dragon Comics*, tiene la característica de que está editado en el orden de lectura occidental. Se editó en 1994, y la segunda parte todavía no ha aparecido, lo que es una pena, porque gráficamente es muy interesante.

La historia que explica también lo es: se trata nada menos que de la historia de los Seis Héroes Originales: Fawn, Wort, Niise, etc. La historia empieza en Moss, donde la joven Fraus es jefa de los guerreros-sacerdotes de Falis. Mientras rescata a unos civiles del acoso de unos demonios, recibe la ayuda de dos guerreros, Wort y Beld, que han llegado para incorporarse a la lucha contra los demonios que amenazan con conquistar la isla. De vuelta a la ciudad, les esperan nuevos problemas: un demonio ha

rey se ven obligados a huir del país. Raydon, en un arranque de cólera, se culpa a sí mismo de haber permitido que sus padres murieran a manos de las fuerzas rebeldes, y decide que debe reunir la fuerza suficiente para vengarse.

En ese momento, Raydon escucha una voz que le ofrece su ayuda para conseguir esa fuerza a cambio de su ayuda. Se trata del hechicero Barbas. Poco después de oír la voz de Barbas, empieza a abrirse ante sus ojos el muro hacia el mundo de los dioses. Raydon atraviesa el muro, acompañado por Narsel, Adelisia y los guerreros Orville y Lifan. Al otro lado del muro de los dioses encuentran una situación muy confusa: hay luchas por todas partes, y guerras entre los Volks y las Elfos Negros y entre Volks y Barbas, que datan del momento en el que el rey del país, un tal Ashram, hizo un trato con Barbas y fue traicionado y poseido por este. Raydon se encuentra con más problemas de los que puede manejar: la elfa negra Sher quiere que la ayude a liberar la conciencia de Ashram del poder del hechicero, Barbas quiere que le ayude a lo contrario y en relidad Raydon lo que quiere conseguir la espada real y volver al mundo de los humanos para vengar a su padre y reconquistar su reino...

tomado la forma del capitán de los guardias de la ciudad, Fawn, y ha robado los tres tesoros de la ciudad: la armadura, el casco y la espada sagradas. Hay que recuperar los objetos a toda costa, y Fawn se dispone a salir en su busca; Fraus, Wort y Beld se unen a él.

Pero sus problemas acaban de empezar: acorralan y vencen al demonio, pero cuando parece que Moss está a salvo, en medio de la celebración de la victoria aparece una elfa herida que les informa de que en la vecina ciudad de Highland está ocurriendo algo terrible...

La dama de Faris es sin duda el manga más interesante de estos tres. Es el únic que esta realizado en un estilo tanto realista como personal: prescinde casi completamente de las tramas y ofrece páginas elaboradísimas, llenas de líneas y fondos. El resultado son imágenes muy potentes, guerreros auténticamente atractivos y poderosos, con el único problema de que tanta complicación hace que las páginas resulten confusas. Muchas veces hay que mirar atentamente cada viñeta para que las espectaculares figuras destaquen del fondo. Además, *La dama de Faris* también resulta interesante porque la historia que explica no es familiar a los lectores, y es interesante e inesperada. El única problema es que la historia no acaba, y como el segundo volúmen aun no ha aparecido en Japón, es difícil que lo haga en nuestro país.

MANGA HEROICO

Pero a la hora de pasar al manga, los productos de anime tiene varios problemas: uno, suelen

RAYDON

Raydon es el protagonista de la historia, y el príncipe heredero de la corona del país de Danern. Su única frustración es que su padre no le deja ni pensar en la espada real. Comparte con su amigo Narsel el sueño de viajar a lugares lejanos. Raydon se siente culpable por la muerte de sus padres, y ha jurado vengarse.

ALISIA

Alisia es una sacerdotisa, amiga de los elfos, que se siente preocupada por el avance de las fuerzas de la oscuridad en Danern, e intenta avisar al padre de Raydon de este hecho. Alisia acompaña a Raydon en su viaje a Crystania junto a los guerreros Orville y Lifan y el mago Narsel.

NARSEL

Hechicero, el mejor amigo de Raydon, Narsel sueña con ver el mundo, pero su mayor ilusión sería cruzar el muro infranqueable y visitar Crystania, el mundo de los dioses. Pero cuando llega a Crystania, Narsel encuentra una realidad muy diferente a la que siempre había imaginado.

ASHRAM

Soberano de Crystania, Ashram hizo un trato con Barbas para que éste le ayudara a solucionar los conflictos entre volks y los elfos negros. Traicionado y poseído por Barbas, la elfa negra Sher quiere liberar su conciencia y le pide a Raydon ayuda para liberarle. Por mucho que se llame Ashram y vaya acompañado de una elfa negra, nunca queda claro si se trata del mismo personaje de *Lodoss War*.

ser meros productos, diseñados para aprovechar el éxito de la serie, OVA o película, para hacer dinero fácil, parte de la avalancha de merchandising que acompaña al éxito. Dos, el anime tiene una imagen característica, un estilo, que se ha buscado cuidadosamente en el trabajo del diseñador de personajes, el animador, el director, etc. Si la versión en manga se aleja mucho, los lectores, que se la han comprado con la idea de *'más de lo mismo'*, pueden sentirse defraudados o engañados. Así que el éxito o fracaso del producto depende del interés que le ponga el autor, de lo que esté dispuesto a poner de su parte para que el manga sea bueno y además no se aleje de la estética que tenía el anime. Para hacer una versión válida, en suma, que además diga cosas nuevas. Con estos tres mangas de *Lodoss War* hemos podido ver diferentes aproximaciones a este problema, resueltas también de diferente manera; si se piensa que el grafismo de la serie es obra de dos monstruos de la ilustración como son Yutaka Izubuchi y Nobuteru Yuuki, se entenderá como los diferentes autores no lo tenían nada fácil. En general, parece que la versión de *La dama de Faris* de Akihiko Yamada es la que se adapta mejor a las exigencias de la historia, mientras que *El dios diabólico de la llama* es un trabajo menor y *La bruja gris* un auténtico desastre gráfico; los estilos de Ayumi Saito y de Yoshihiko Oshi simplemente no tienen el grado de realismo, la calidad gráfica que requiere esta difícil adaptación.

Eso sí, no importa cuál -o cuáles- de estos mangas lleguen a publicarse en España, algo sí nos darán. Hay algo que estos volúmenes tienen en común. En los tres casos, el guión es de Ryo Mizuno, el rey de la fantasía heroica, el creador de *Record of Lodoss War*. Y por una historia de Mizuno, vale la pena al menos hojear casi cualquier manga.

ARSLAN SENKI

De *Arslan Senki* (*La heroica leyenda de Arislan*, aunque una traducción más literal sería *Crónica de la Guerra de Arslan*) nos llegó a España la OVA, editada por Manga Vídeo, pero *Arslan Senki* empezó como un manga, obra de Chisato Nakamura y Yoshiki Tanaka, y editado en *Asuka Fantasy DX*, la revista bimensual de la editorial Kadokawa Shoten dedicada a la fantasía heroica-shojo.

El guión del manga varía poco respecto al anime: el reino de Rusitania acaba de invadir al vecino país de Maryam, y su próximo objetivo es el reino de Pars. Su rey, Andrágoras, y su hijo, el príncipe Arslan, que sólo tiene 14 años, se enfrentan al ejército enemigo y son derrotados a causa de una traición y de la negativa del rey de liberar a los siervos del país para que ayuden en su defensa. Andrágoras es capturado, pero Daryun consigue que Arslan huya. Lo que ni Daryun ni Arslan saben es que el motivo de la invasión de Rusitania ha sido precisamente ocupar Pars, ya que es el propio sobrino de Andragoras, Karan, quien dirige el ataque.

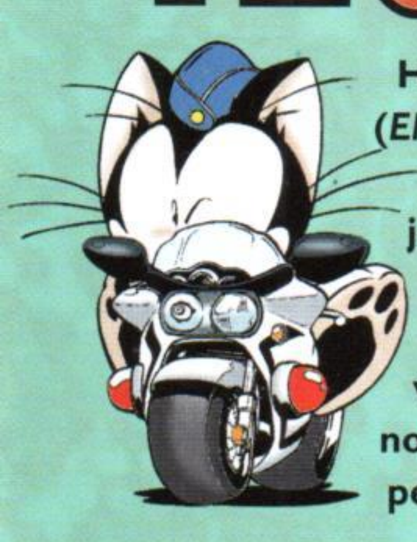
Arslan y Daryun se refugian en casa de Narsas, un intelectual desterrado también por el rey, y consiguen que se una a su causa. Reconquistar el reino y rescatar al rey no va a ser tarea fácil, y la cosa se complica: Karan busca a Arslan desesperadamente para eliminarle, mientras que otros, como el músico Give y la sacerdotisa Farandis, le buscan para unirse a él. En medio, Daryun y Arslan descubren la traición de Karan, y tienen que huir.

ARSLAN
Príncipe heredero de Pars, que tuvo que huir después de la invasión de Rusitania y que pretende recuperar el país.

DARYUN
Fiel seguidor del rey Andrágoras, aunque perdió su título por aconsejarle que liberara a los siervos. Sirve al príncipe como protector y consejero.

NARSAS
Otro fiel súbdito, exiliado por tomar partido en el asunto de los siervos. Es un intelectual, y decide unirse como consejero al príncipe Arslan.

¡ESTÁS ARRESTADO!



Hoy hablaremos de genealogía. A ver qué os parece: Fujiko Hosono (*El juez de la oscuridad*), reputado mangaka, tuvo una vez un asistente llamado Tatsuya Egawa (*Golden Boy*). Tatsuya Egawa trabajó a su vez un colaborador llamado Kosuke Fujishima (*Ah! Mi diosa*). Y Kosuke Fujishima, ya puestos, tuvo en tiempos un ayudante llamado Yuzo Takada (*3x3 Ojos*). En realidad, todo esto no viene muy a cuento con el tema de este artículo, pero qué queréis, nos ha parecido divertido. Así que hablemos de uno de los peldaños de esta original escalera: Kosuke Fujishima...

ROPAS Y MOTOS: QUIÉN ES KOSUKE FUJISHIMA

En realidad, de lo que tenemos que hablar es de su primera obra, *Taiho Shichauzo*, también conocida como *You're Under Arrest!*, que se va a llamar en España *¡Estás arrestado!*, lo que es una traducción literal de las otras dos versiones. De *¡Estás arrestado!* nos van a llegar al mismo tiempo el manga (Norma) y el anime (Manga Vídeo). Y os hemos dado esa especie de genealogía para informaros, por lo menos, de que Kosuke Fujishima no salió de la nada, como podría parecer considerando que tuvo éxito con su primer trabajo.

No, Kosuke Fujishima nació el 7 de julio de 1964, y tuvo éxito cuando tenía 25 años y empezó a publicar *¡Estás arrestado!* en la revista *Morning Party Extra*, de Kodansha. La serie se publicó entre 1989 y 1991, y se ha recopilado en 7 volúmenes, totalizando 79 episodios o *Files*. Después de *¡Estás arrestado!*, Fujishima realizó por supuesto su *"otro"* trabajo, *Aa! Megamisama!* (transformado en *Oh My Goddess!* en la edición norteamericana y re-transformado en *Ah! Mi diosa* en la española. *Aa! Megamisama!* empezó a publicarse en *Afternoon*, de Kodansha, en 1990 y sigue haciéndolo en la actualidad, con doce volúmenes recopilados. La historia de Keiichi, un estudiante del Instituto de Tecnología Nekomi que intenta encargar una pizza, llama al teléfono equivocado y acaba invocando a Belldandy, diosa del presente, que le concede un deseo. *"¡¡Quiero que una diosa como tú.."*, dice Keiichi, *"...esté siempre a mi lado!!*. El deseo es aprobado, Keiichi es expulsado de su residencia (sólo para chicos) y acaba instalándose en un viejo templo, donde se le unirán las dos hermanas de Belldandy, Urd (la liante diosa del futuro) y Skuld (la diosa del futuro, amante de los mechas)... La vida de Keiichi nunca volverá a ser la misma. La continuación, en las páginas del *Shonen Mangazine* de Planeta. De *Ah! Mi diosa* existe además una OVA en cinco episodios, realizada en 1993, dirigida por Hiroaki Goda y con diseño de personajes de Hidenori Matsubara. Los títulos de los

OVA-Episodio 1
SOSHITE FUTARI-WA DEATTA
(Y se encontraron)
24/09/94

Es el primer día de trabajo para Natsumi Tsujimoto, que se dirige al trabajo en su moto... y va a llegar tarde. Para ahorrar tiempo, decide cambiar de ruta: el atajo le lleva a traves de un templo, la acera, unas escaleras... y su comportamiento llama la atención de Miyuki, que está de patrulla: se inicia una feroz persecución, que acaba cuando Natsumi se ve obligada a frenar para no aropellar a un gatito. La sorpresa llega cuando las dos llegan a la central de la policía... resulta que las dos son compañeras de sección, y también de patrulla. A ninguna de las dos les gusta demasiado la idea, y en su primera salida conjunta se enfrentan la una a la otra. Por fortuna, un terrorista decide que es un buen día para colocar una bomba.

OVA-Episodio 2
TOKYO TIPHOON RALLY
21/01/95

El tifón más grande que se recuerda está a punto de llegar a Tokyo, y Natsumi y Miyuki están de patrulla, asegurándose de que todo el mundo está a cubierto. Encuentran unos niños en el patio de la escuela, intentando decidir qué hacer con un gato abandonado; al grupo se une Nakajima, que tiene una escena embarazosa con Miyaki. La presencia de un Lancia amarillo que está a punto de arrollarles cambia el ritmo de la situación: se trata de un conductor loco que aparece siempre que hay una tormenta, y que ya ha causado un accidente. La acción se divide entre el problema del gato (gata, a punto de parir), la tormenta, y el Lancia, con el que Nakajima tiene un enfrentamiento personal. Nakajima le pide a Miyuki que le ayude con su moto, y el resto del departamento malinterpreta la situación.

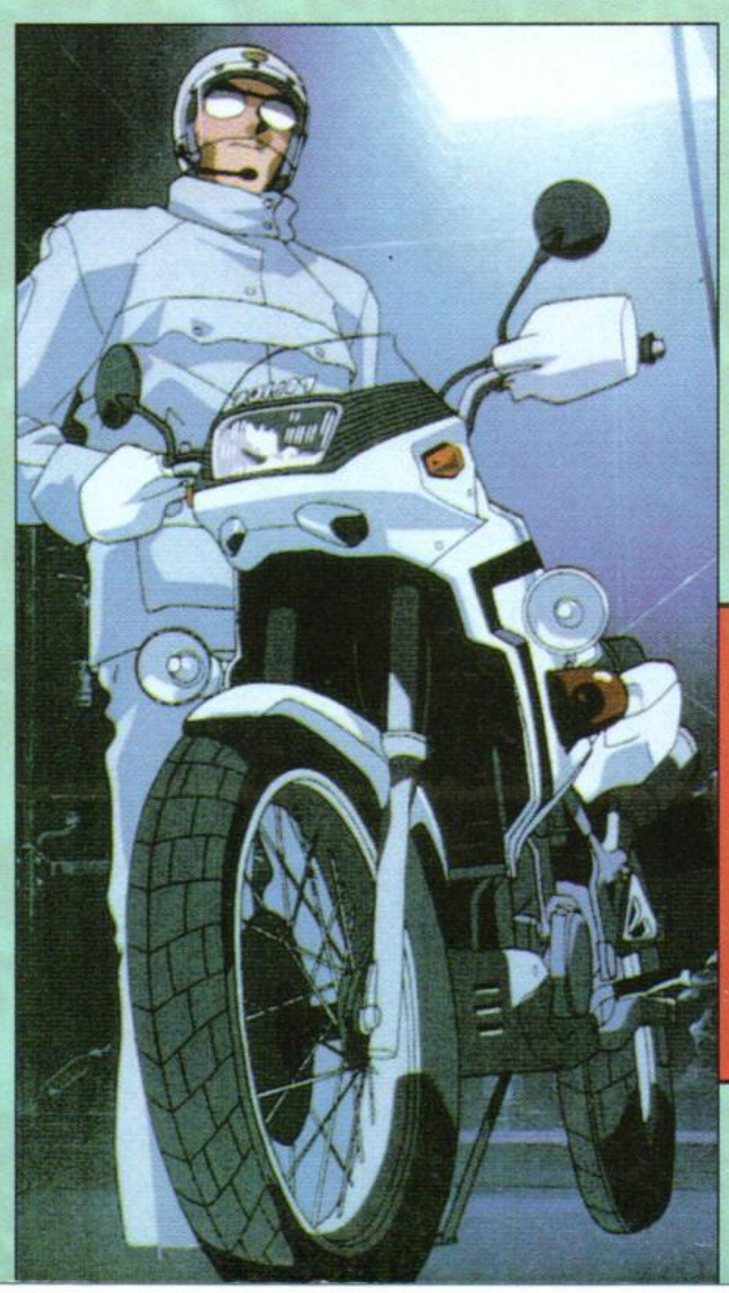
cinco episodios son *Moonlight & Cherry Blossoms, Midsummer's Night's Dream, Burning heart on the Road, Evergreen Holy Night* y *For the Love of Goddess*.

La única otra obra de Kosuke Fujishima que conocemos es *Striker, la estrella brillante*, de la que aparecieron algunos episodios en *Morning* en 1993, y que es una especie de historia de superhéroes humorística no muy diferente de alguna de las Bat-parodias de Katsura. Eso sí, nuestro autor es muy polifacético, y ha tenido infinidad de pluriempleos, como diseñador de vestuario para los animes *Villgust* y *KO Seiki Beast Sanjuushi*, y como ilustrador de la novela *Yumina Senki*, entre otros.

El diseño de vestuarios es una auténtica debilidad de Fujishima, que ha declarado alguna vez que le gustaría dedicarse profesionalmente a este campo. Su otra debilidad son las motos y los mechas en general, y se ocupa de hacerlos aparecer en todas sus obras: en *Ah! Mi diosa*, Keiichi es miembro del Club de Motos, y en *¡Estás arrestado!*, Miyuki es una fan de la mecánica, y Natsumi como Nakajima conducen poderosas motos.

¡ESTÁS ARRESTADO!

La historia de *¡Estás Arrestado!* no puede ser más sencilla: es la historia de dos policías, Miyuki (genio de la mecánica, ordenancista, el cerebro del dúo), y Natsumi (mucho más activa, muy fuerte y experta motorista), y de las diferentes misiones a las que se enfrentan cada día. En el manga, Natsumi y Miyuki se conocen desde el primer día; su encuentro se encuentra explicado en la primera OVA, de manera bastante divertida. Pero no hay que pensar que *¡Estás arrestado!* sea una historia típica de chicas impresionantes y supercriminales, preferiblemente con grandes mechas. Al contrario; sí que hay chicas, pero no son especialmente impresionantes; los mechas se reducen a los coches y motos de patrulla, y el único supercriminal de la historia, Striker, es más bien un tipo con problemas. No se trata en *¡Estás arrestado!* de salvar a Tokio de algo; el interés del manga está más bien en las relaciones en el departamento de policía. Por ello, en *¡Estás arrestado!* encontramos multitud de personajes secundarios con papeles importantes: Nakajima, el apuesto pero torpe motorista, por supuesto, pero también Yuriko, cotilla local, que no tiene novio pero a quien interesan todos los de los demás, Satori-chan, que pasa de adolescente suicida a oficial siguiendo los pasos de sus dos ídolos; el



MIYUKI KOBAYAKAWA

Miyuki Kobayakawa es la policía perfecta: racional, muy inteligente y disciplinada, y con talento para enfrentarse a toda clase de situaciones. Miyuki está enamorada de la mecánica, y ha realizado toda clase de modificaciones en su coche de patrulla y en las motos de Natsumi y de Nakajima. Tiene un interés sentimental por este último, pero no se atreve a confesárselo.

KEN NAKAJIMA

Ken Nakajima es un policía motorizado que está en la misma sección que Miyuki y Natsumi. Nakajima es alto, guapo, serio, muy duro, y un gran motorista, gracias a su padre Daimaru. Su pasión por las motos hace que se trate con Miyuki, lo que hace que entre ambos se desarrolle una relación que se complica mucho debido a la timidez de los dos y al cotilleo de sus compañeros.

NATSUMI TSUJIMOTO
Natsumi, es una persona completamente opuesta a Miyuki: irracional, indisciplinada, con mucho genio y un carácter muy abierto, dispuesta a saltarse todas las reglas por algo que ellla considere importante. Además, como su padre era luchador profesional, tiene una fuerza casi sobrehumana. Conforme avanza la serie, empieza a interesarse por el capitán, y lo lleva casi tan mal como Miyuki.

capitán, que permanece siempre sin nombre, pero que acaba significando mucho para Natsumi; Futaba Aoi, alias Aoi-chan, un oficial que estaba tan acostumbrado hacer de gancho en las investigaciones sobre prostitución que le acabó gustando vestirse de mujer o el supervillano esmascarado Strike-man, capaz de matar de risa a todo el que se le ponga a tiro simplemente con su elección de vestuario.

En cuanto a sus aventuras, son de lo más variado y van de lo más intrascendente a lo más serio. por ejemplo, nada más empezar el manga, Natsumi y Miyuki intentan conseguir que un hombre mueva su coche anunciando por altavoces que está aparcado en el lugar reservado aun famoso jefe yakuza, o que está en el camino de una apisonadora. Por supuesto, es Miyuki quien se apercibe de la infracción y Natsumi a quien se le ocurre la manera de *'arreglarlo'*. Pero los casos no son lo más importante de la historia; al cabo de unas cuantas páginas de lectura, lo que importa es qué harán Natsumi y Miyuki a continuación.

Otro hecho a destacar es la gran transformación que sufren los personajes conforme avanza el manga. Esto es muy normal tratándose del primer manga del artista, y también pasa en cierta medida en *Ah! Mi diosa*, pero en *¡Estás arrestado!* es más evidente porque, acostumbrados al anime y a ilustraciones posteriores, resulta difícil reconocer a los personajes. Natsumi, por ejemplo, no se peina con raya hasta el episodio tres, y la cola de Miyuki no la tenemos hasta por lo menos el 34, en el volúmen 3 (es decir, la lleva pero no la vemos). Esta clara diferencia es la culpable de que cuando se publicó en manga en Norteamérica, se empezó haciéndolo con material del volúmen cinco japonés. Al final, el diseño de personajes se parece al de *Ah! Mi diosa*. En cuanto a la parte de motos y mechas, el coche de Miyuki es un Honda Today modificado, con turbo, mientras que la moto de Natsumi es una Suzuki GSX-R750 modificada, con uno de los faros sustituido por un altavoz policial, y estos sí que están dibujados espectacularmente desde el principio.

Esto es más o menos todo lo que hay que saber de *Taiho Shichauzo, ¡Estás arrestado!*, antes de leer el manga. Esto, y que es un manga (y un anime) entretenido e interesante. Quizá si estáis acostumbrados a otra clase de series de acción con chicas os sorprenda un poco este nuevo estilo, pero si ya estáis un poco hartos de rubias alocadas, las aventuras de Natsumi y Miyuki pueden haceros descubrir una de las dos obras maestras de Kosuke Fujishima.

OVA 2 1/2
SOSHITE MINNA DE UTAO
(Y ahora vamos a cantar)
Como su título indica, se trata de una breve OVA karaoke, que aprovecha el éxito de los dos CDs editados sobre la serie, *Police Songs* y *Only One*, para realizar animaciones de algunas de las canciones, interpretadas por las actrices de doblaje japonesas y amenizadas por comentarios al margen del resto de personajes que lo hacen muy divertido. Sólo apto para fans musicales con oído para el japonés y vídeo NTSC, ya que es difícil que se edite por aquí.

OVA-Episodio 3
KOI NO HIGHWAY
(Amor en la autopista)
17/04/95
En el departamento, los rumores están en pleno auge: al parecer, Miyaki tiene una misteriosa cita este fin de semana, y *no* es con Nakajima. Natsumi y Yoriko lo intentan todo para averiguar que es lo que pasa, y hasta convencen a Nakajima de que si le interesa Miyaki, debe reunir valor y decírselo. Ambos se encuentran en el garaje, con la nueva moto de Miyaki, pero al final es Yoriko quien hace la pregunta de si quiere salir el fin de semana. Miyaki le agradece la oferta... y le dice que no, que ya tiene un compromiso; Nakajima se queda hecho polvo, y sus compañeros lo mismo, pero al final Natsumi descubre que el compromiso es de una reunión de ex-compañeros, y decide arreglar la situación, como sólo ella puede hacerlo.

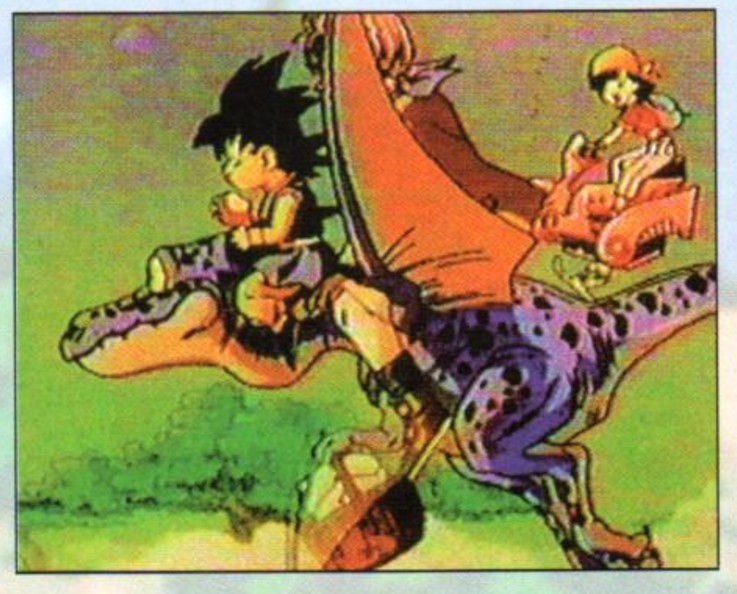
OVA-Episodio 4
ON THE ROAD, AGAIN
5/95
Natsumi está pasando un mal momento y decide dejar el cuerpo y volver a la patrulla motorizada donde servía antes. Su ausencia deja en el cuerpo un vacío difícil de llenar: Miyuki se siente perdida sin ella, y el capitán suspira por todos los rincones.

FRESCO DEL DÍA

Últimamente parece que se ha puesto de moda estar en contra de *Dragon Ball*. Toda una serie de gente ha decidido que *Dragon Ball* es peor que todo el resto del manga y el anime juntos, y han emprendido una especie de campaña de acoso y derribo con la intención de que los aficionados a *Dragon Ball* parezcan memos, o algo así. La verdad es que el tema me parece un poco desquiciado. Es verdad que la calidad media de *Dragon Ball Z* bajó en picado con respecto a la primera parte de la serie, pero también es verdad que ese principio de la serie era realmente sobresaliente y que mantener ese nivel eternamente era complicado. Por otra parte, es simplón criticar *Dragon Ball Z* comparándolo con el resto del anime. Es evidente que la calidad de la animación de la serie es muy inferior a la de *Akira*, pero también está claro que un billete de diez mil vale más que una moneda de veinte duros, ¿no?. Con quien hay que comparar a *Dragon Ball Z* es con las series de anime de sus mismas características y, no nos engañemos, *Caballeros del Zodíaco* o *Fly*, por poner dos ejemplos de series que hemos tenido en nuestras pantallas, no están muy lejos de *Dragon Ball Z*, y ni siquiera estoy muy seguro de que la superen. De todas maneras no es cuestión ahora de establecer un ranking, sino de demostrar que quien ve *Dragon Ball* no es un retrasado, un bicho raro o un mal otaku. Simplemente, la mira porque le gusta, y es algo que no puede dejar de respetarse, igual que no puede dejar de respetarse que a alguien le guste sólo el shojo manga, los mangas de futbol, o *Gamma*, o *Touch!* (*Bateadores*), por mucho que las hayan cerrado porque no las compraba nadie. No es un asunto de minorías o mayorías. *Dragon Ball* no es malo porque sólo porque sea archipopular, ni *Touch!* lo es porque nadie se acerque a menos de dos metros de un ejemplar. Es cierto que no habría que dejar de criticar los errores de la serie, pero esos errores son aplicables a casi todas las series de anime de más de 50 capítulos o de manga de 15 tomos. La calidad no es eterna; a veces, por no saber cortar o cambiar a tiempo, se cae en el error de alargar en exceso fórmulas de trabajo para mantener la audiencia, creando un efecto de repetición constante y matando la chispa de las series demasiado largas.

RENOVACIÓN

Precisamente en ese punto es donde *Dragon Ball GT* sorprende agradablemente. Los dos primeros capítulos presagiaban un *"más de lo mismo"* preocupante, pero los siguientes episodios han devuelto a la serie algo que hacía tiempo que se echaba en falta: frescura y buen humor. Esta vez parece que los componentes del equipo suplente (el que se ocupaba de los famosos y horrorosos capítulos de relleno), han sabido superar el lastre que suponía la dilatadísima historia de *Dragon Ball*, y han creado aventuras, aventuras sin más comidas de coco, con bastante acción y con mucha broma. Para empezar han hecho evolucionar el *look* de la serie, que ya lo necesitaba. Toriyama había caído en el error de olvidarse de ponerle fondos a su manga. En la primera parte de la serie, Tori había establecido un escenario elaborado donde se desarrollaban las aventuras de Gokuh y Cía. Los diferentes teatros de acción (¡uauuu!) funcionaban perfectamente, y teníamos un poco de todo, desde bosques frondosos a valles encantadores pasando por tierras yermas y desoladas. Pero poco antes de empezar *Dragon Ball Z*, Toriyama se olvidó del envoltorio, creó un tipo de ciudad y de escenario de



CAPITULO 3

CHO GAMETSUI!! SHONIN NO WAKUSEI IMEGGA.

(¡Super tacaño! Imegga, el planeta del comercio.)

Emitido en Japón el 21/2/96

Pan se ha salido con la suya y ha emprendido el viaje con el resto del grupo. A Trunks no le ha hecho ninguna gracia, pero a Gokuh ni le va ni le viene. Trunks intenta recuperar la llave de control de la nave que está en poder de Pan, pero esta se escabulle y no se la da. De todas maneras, Bulma ha descubierto que el fragmento que se cayó al despegar es un elemento muy importante, y que sin el la nave no podrá seguir mucho tiempo. Efectivamente, la nave empieza a perder más piezas y se precipita hacia un planeta cercano, que Trunks tenía monitorizado. Tras un aterrizaje forzoso en el planeta, llamado Imegga, van a pie hasta un mercadillo en una ciudad cercana. Tras ser prácticamente asaltados por una multitud de mercaderes, se dirigen a un hotel de la zona del que huyen despavoridos al darse cuenta que dicho hotel es una máquina de sacar dinero a la gente, donde cobran hasta el agua de la ducha. Se refugian en un caserón del poblado en el que malvive una familia, pobres como ratas. En medio de la conversación aparecen unos robots policía que proceden a efectuar un desahucio a lo bestia. Al día siguiente, Trunks, Pan y Gokuh vuelven al desierto e intentan comprobar si hay alguna dragon ball en el planeta. A Trunks se le cae el radar al suelo, y un robot, que andaba enterrado por la zona, se lo zampa de un bocado. En ese mismo momento, ven como un enorme vehículo se está llevando su nave. Ocupados intentando recuperar el radar, no pueden hacer nada, y se quedan sin radar y sin nave.

fondo y los estableció como los únicos del planeta, igual que creó un decorado extraterrestre y lo estableció como el único del universo. Esa limitación se notó muchísimo en la adaptación al anime, y el resultado fue que acabamos todos hartos de Namekku, de la ciudad de los depósitos y de las llanuras inacabables. El equipo de *DB GT* ha sabido aprovechar la libertad recién adquirida para crear con total impunidad. Ya decíamos en el número anterior que el resultado ha sido bueno, y que el diseño de la serie funciona a la perfección. Pero lo que aun no sabíamos era que, detrás del bonito envoltorio, volvía a existir un producto con pies y cabeza.

CAMBIO DE ESTRUCTURA

La estructura de todo *Dragon Ball Z* era bastante sencilla. Se creaba un enemigo ultrapoderoso, se hacía que un malo se volviera bueno, se vencía al malo superpoderoso y se empezaba a pensar en el siguiente. Ahora la cosa ha cambiado. Se ha vuelto a la clásica búsqueda de las dragon balls, y se utiliza la misma para pasear a los protagonistas por todo el universo; la estructura se parece mucho a la de la primera etapa de la serie. Lo importante no era tanto la búsqueda de las bolas, sino las diferentes aventuras que corrían los personajes mientras las buscaban. Esa movilidad permite a los guionistas una flexibilidad increíble a la hora de inventarse historias; en lo referente al guión, lo único que se les escapa de las manos es el clásico problema de la serie: *"¿Qué hago con un personaje que puede cargarse un planeta con sólo estornudar?"* Parece que la solución escogida ha sido olvidarse de ello y recordarlo sólo a ratos, cuando los chicos están en apuros. Otro acier-

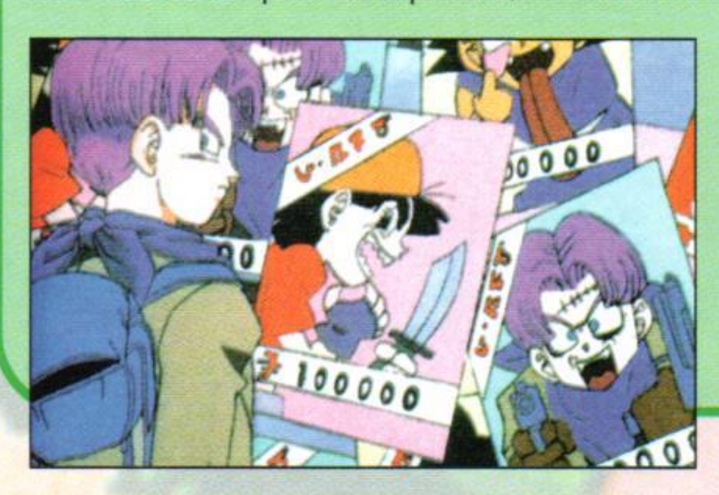
CAPITULO 4

SENNYU DONKIA NO KYUDEN! UCHUSEN O TORIKAESE!

(¡Entrar en el palacio de Donkia! ¡Vamos a recuperar la nave!)

Emitido en Japón el 28/2/96

Nuestros héroes se han quedado tiradísimos, pero al menos Pan ha podido capturar al escurridizo robotito. Ahora le toca el turno a Gokuh: tiene que conseguir teletransportarlos a todos hasta la nave, que está desapareciendo por el horizonte. Pero su capacidad no es lo que era, y la pifia una y otra vez, hasta que al final deciden perseguirla utilizando el método de San Fernando: un rato a pie y otro andando. Mientras, en el palacio presidencial, el dictador local, Donkia, recibe informes sobre el desguace de la nave que sus técnicos están realizando. Trunks, Pan y Gokuh deciden realizar una incursión nocturna para recuperarla, e intentan hacerlo lo más sigilosamente posible, pero Geru (Gil), el robotito del radar, les delata involuntariamente. La acción se dispara, y los tres jóvenes deciden actuar de forma expeditiva. Pan roba una especie de hovercraft y Gokuh libera la nave, consiguiendo escapar ilesos, no sin antes enfrentarse a dos guardias bastante especiales, capaces de disparar rayos de energía. Son Gokuh rechaza los rayos con un kame-hame-ha, pero su disparo, tras superar a los dos lacayos de Donkia, se encuentra con un misterioso personaje que lo desvía hacia el cielo abierto. La misión de rescate ha sido un éxito, pero Donkia está que se sube por las paredes, y decide poner precio a las cabezas de nuestros tres héroes. A la mañana siguiente toda la ciudad está repleta de carteles ligeramaente "modificados" reclamando su captura, y la policía empieza a acosarles.



¡Atención! Tenemos una nueva colección de cards con imagenes de *Dragon Ball GT*, y esta vez no son unas pocas, sino todas. La nueva colección tiene 42 cards, de las que las 37 primeras son de *DB GT* y las 5 últimas de la nueva película.

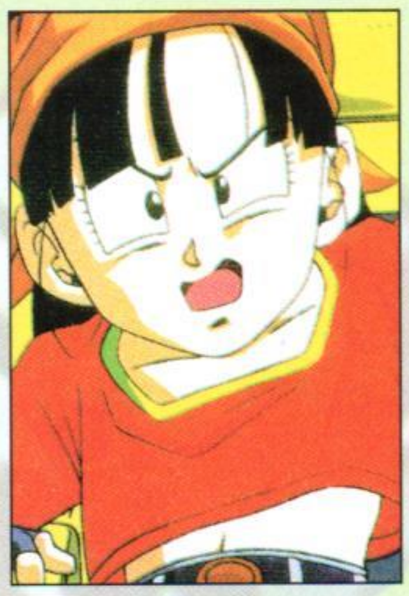
Las cards especiales (con efecto prismático y adhesivas, son las seis primeras, auténticamente espectaculares y además, vienen con sorpresa: las números 1 y 5 son reversibles: se les puede despegar la parte de atrás para revelar una nueva imagen. Eso sí, cuidado: una vez despegada, no se puede volver a pegar.

CAPITULO 5

KYUDEN NO TAIKETSU! REGIK TAI GOKUH!

(¡Enfrentamiento en el palacio! ¡Regik contra Gokuh!)
Emitido en Japón el 6/3/96

El trío se introduce por error en una casa de la ciudad; cuando estos se dan cuenta de quiénes son, se ponen a chillar, llamando la atención de la policía. Toca volver a huir; en la persecución, caen a través de un techo a la casa de otra familia. Se disculpan por las molestias y están a punto de marcharse cuando los inquilinos les piden que no lo hagan y les ofrecen comida (¡Gokuh estaba muerto de hambre!). Les explican que Donkia es un tirano, y que, ayudado por su guardaespaldas, Regik, tiene a la población oprimida a base de impuestos. Gokuh reconoce en Regik al misterioso oponente que desvió su kame-ha. Con esta información, deciden rendirse a la policía de Donkia para llegar con más tranquilidad al palacio. Una vez en él, se deshacen de la guardia y se enfrentan al dictador. Pero Donkia está bien protegido, y la sala del trono está trufadita de armas. Pan cae en una trampa energética y queda inmovilizada y entonces aparece Regik y se enfrenta a Gokuh. La batalla es espectacular, y Gokuh acaba transformándose en super saiyano para poder derrotarle. Regik reconoce el valor de Gokuh y se vuelve bueno (lo echábamos de menos). Donkia suplica piedad, y los chicos le dicen que devuelva el dinero. Así lo hace y Trunks Pan y Gokuh deciden dejar el planeta. Por suerte se dan cuenta de que Geru ha asimilado el radar de dragon balls y que ha localizado una en un planeta cercano.



to de la nueva serie ha sido la distribución del protagonismo entre los diferentes personajes. Gokuh no tiene más importancia que Pan o Trunks, y las diferencias entre los tres le dan mucha chispa a las escenas de humor. Además, el robotito que se han sacado de la manga como secundario cómico está bastante logrado y es de esos personajes que acaban por ganarse al público.

En resumen, *Dragon Ball GT* es una buena serie de anime, y quien se acerque a ella sin prejuicios estúpidos, se dará cuenta. Quien prefiera mantener una postura discriminatoria, simplemente porque es una serie de *Dragon Ball*, igual que hacen ciertas asociaciones con el anime y el manga por el mero hecho de serlo, que no se moleste en perder su tiempo con ella: ya tienen formada su opinión antes de consumir el producto, así que, ¿para que intentar convencerles?

De momento, os ofrecemos los resúmenes de los capítulos que hemos podido ver. En los siguientes parece que tendremos de todo un poco: un monstruo viscoso y repugnante, a Trunks disfrazado de mujer y a punto de casarse, a una princesa y a unos bichos carnívoros y malísmos llamados Munmas. Sin mencionar el robo de las dragon balls de manos de los hermanos Bompala, Dampala y Sompala y muchas sorpresas más. Os tendremos al día.

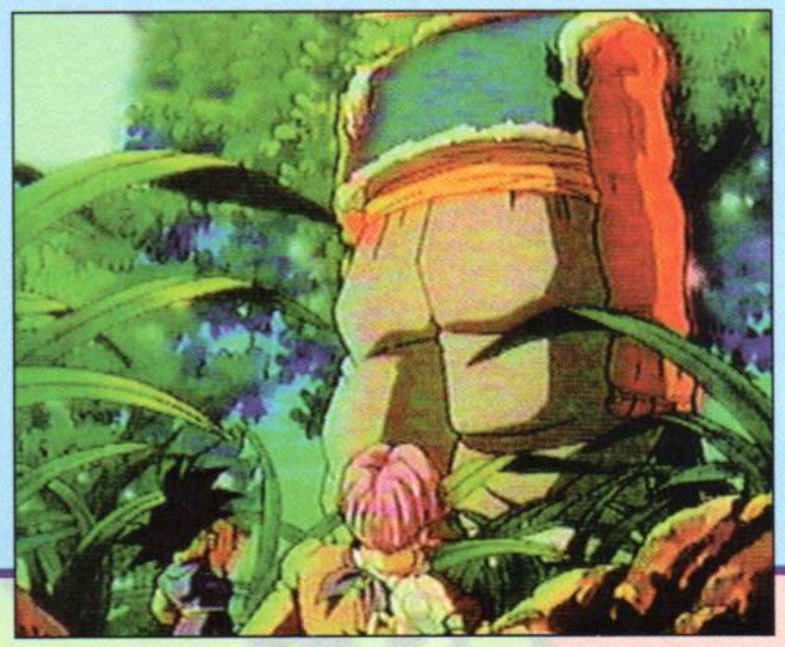
Armando Vila

CAPITULO 6

KYODAI SEIBU TSU NO HOSHI. TSUI NI MITSUKETA SHISEIKYU!!

(El planeta de los gigantes. ¡Por fin han encontrado la cuarta bola!)
Emitido en Japón el 13/3/96

Tras localizar la dragon ball, Trunks dirige la nave hacia el planeta indicado, que se llama Monmas, y se prepara para aterrizar. La maniobra le queda un poco chapucilla, pero lo consiguen sin romperse ningún hueso. Lo malo es que el terreno elegido para el aterrizaje es ni más ni menos que el lomo de un gigantesco bicho al que no le ha hecho demasiado gracia la circunstancia. Tras huir en el último segundo, como es habitual, descubren que han ido a parar a un planeta de increíbles dimensiones en el que todo es de tamaño gigante. Una vez en el suelo, a Pan le da por disfrazarse como una abeja y ponerse a volar entre las mariposas gigantes. La cosa se complica cuando unas abejas locales confunden a Pan con la reina del panal y se la llevan para cuidar a los pequeños de la progenie. Paralelamente Gokuh y Trunks han encontrado la dragon ball, que acaba incrustada en una manzana gigante y esta en las garras de una especie de buitre, también gigante, que lleva la manzana a un gigante de aspecto amenazador. En ese momento oyen a Pan gritar y deciden ir a rescatarla. De camino se encuentran a una abeja en apuros, capturada en la red de una araña que está a punto de utilizarla de desayuno y la rescatan. Mientras tanto Pan decide que lo de ser reina de las abejas no le hace demasiada ilusión y huye del panal perseguida por toda la tropa abejil (o algo así). Pan acaba chocando con Gokuh y Trunks, y al final parece ser que la abeja que Trunks había rescatado de una muerte segura era la reina perdida. Una vez todos contentos y felices, nuestros chicos se dirigen a buscar la dragon ball, que ha acabado en la caries del gigante después de que este se zampara la manzana. Pero eso no para a Gokuh, que, ni corto ni perezoso, se lanza dentro de la boca del gigante y con un kame-ha ejerce de dentista improvisado y elimina el diente picado recuperando la dragon ball y dejando al gigante aliviado y feliz. ¡La búsqueda puede seguir!



EL TABLON JAPONES

Este mes volveremos a revisar los listados de *Newtype* para ver cuáles son los mangas y animes más populares en Japón, que es la mejor manera de saber qué se lleva por el país del Sol Naciente. Hasta cierto punto, nos preguntamos si os interesa o no estar al día de lo que ocurre en Japón, o preferís simplemente saber más sobre lo que se edita en España. A nosotros nos parece que, ya que el manga que nos llega viene de Japón, es obvio que hay que estar al día, pero reconocemos que es un poco pesado oír hablar de infinidad de series que no sabemos si nos llegarán alguna vez. En fin, ya sabéis donde estamos si queréis opinar sobre este complicado asunto.

1

2

6

TOP 10 DE MANGAS

En esta lista, que corresponde al mes de abril, encontramos bastantes novedades, no en el número uno, que sigue siendo indiscutiblemente *Slam Dunk*, sino en el resto de posiciones. Entre las novedades, un clásico, Marmelade Boy, Kindaichi Shonen no Jikenbo, y una novedad original: el anime book de Shin Seiki Evangelion, una utentica rareza, ya que de esta serie existe un manga.., Queremos destacar esta vez que, de todos estos títulos, no hay un sólo número uno, lo que demuestra que se venden mejor las series que se conocen, y que últimamente no ha habido ninguna serie lo bastante popular como para colocar su número uno en el Top 10.

7

10

1. *Slam Dunk* #27, de Yuhiko Inou, Shueisha, 400¥.
2. *Rurouni Kenshin* #9, de Nobuhiro Wazuki, Shueisha, 400¥.
3. *Kindaichi Shonen no Jikenbo* #16, de Yosaburo Kaneshiro y Fumiya Saito, Kodansha, 400¥.
4. *Kanatakara Anantakara* #4, de Kyoko Hikawa, Hakusensha, 400¥.
5. *Kizuna* #3, de Kazuma Kodaka, Seiji Biburos, 580¥.
6. *Ja Ja Uma Grooming Up* #5, de Masami Yuuki, Shogakukan, 400¥.
7. *Marmalade Boy*, de Azumi Yoshizumi, Shueisha, 390¥.
8. *Basara* #17, de Yumi Tamura, Shogakukan, 400¥.
9. *Mind Assassin* #4, de Kazu Hajime, Shueisha, 400¥.
10. *Shin Seiki Evangelion* #3 (Anime book), *Newtype*, Kadokawa Shoten, 590¥.

TOP 10 DE LD

En el mundo del Laser Disc (formato que parece claro que desaparecerá en unos años), sólo cabe lo más popular, de lo que más se habla, y Bandai copa el podio este mes. Así, tenemos los hits de la temporada, ya finalizados, Gundam Wing, Neon Genesis Evangelion y El Hazzard, dos películas de éxito, Macross Plus y Slayers, y tres favoritos de los fans, Tenchi Muyo, Ruin Explorers (la única OVA) y Abare! Hunter. Además de todo eso, tenemos Magic Knight rayearth, pero eso ya es más la norma que la excepción; Clamp tira mucho.

2

1. *Macross Plus* (Film edition), Bandai Visual, 19.400¥.
2. *Shin Kido Senki Gundam W* vol.3, Bandai Visual, 9.800¥.
3. *Slayers* (Complete Film Edition), Bandai Visual, 7.800¥.
4. *Shin Seiki Evangelion Genesis* 0:1, King Record, 5.800¥.
5. *Tenchi Muyo!* (TV Version) vol.8, Pioneer LCD, 5,974 Y.
6. *Shinpi no Sekai El Hazzard* (TV Version) vol.8, Pioneer LCD, 2,884¥.
7. *Hikyo Tanken, Fam & Ealeay* vol.4, Bandai Visual y Nihon Columbia, 5.150¥.
8. *Slayers* vol.5, TV Tokio Softwear, 5.974¥.
9. *Abare! Hunter* vol.2, King Record, 9.800¥.
10. *Maho Kishi Layers* (Magic Knight Rayearth) 2 vol.3, Polygram, 4.800¥.

3

4

5

9

ENTRE SALÓNES

En el *Neko* del Salón del Manga ya le dimos un repaso al asunto del manga español. Ahora llega el Saló del Còmic y toca resituar un poco la cuestión, ver hasta dónde se ha llegado y cuál ha sido la reacción general. Repasaremos el asunto a través de unas cuantas frases clave. Es una manera tan chorra como otra de estructurar el texto ¿verdad?. Por cierto, nos habíamos planteado la opción de hablar del manga autóctono de los Estados Unidos y de Francia, pero es un tema muy interesante, que necesita más espacio del que tenemos, y hemos preferido dejarlo para otro *Neko*.

CONDESCENDENCIA, PERO MENOS

La situación del comic en España, sobre todo del comic de producción propia, está lejos de ser saludable. Las ventas bajaron en picado en los años 80 y desde entonces no hemos levantado cabeza. Esa situación bajo mínimos ha fomentado, potenciado, una sensación de piña, un corporativismo exagerado en el que cualquier cosa realizada por un autor español se convertía automáticamente en algo casi intocable. Esa situación, señalada repetidamente desde cierto círculos de la crítica, no permitía ver más allá de nuestras narices, nos impedía reconocer que el verdadero problema, el motivo por el que el comic español ya no se vendía era que había dejado de interesar al público. Los autores eran incapaces de conectar con los compradores, y las empresas empezaron a dejar de creer que la situación pudiera cambiarse.

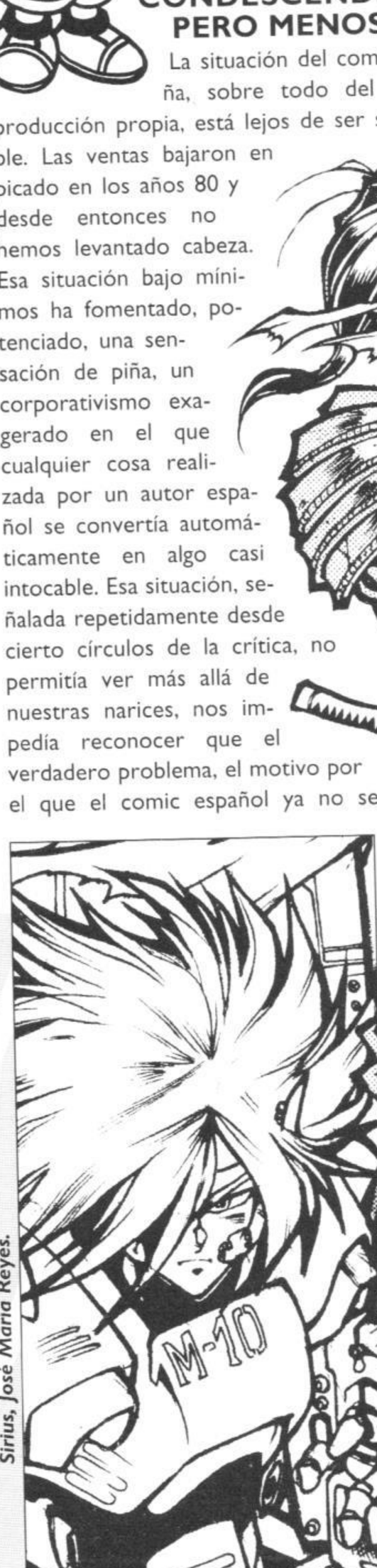
Toda esta parrafada intenta dar alguna pista para entender la respuesta recibida, sobre todo por parte de la crítica (del público hablaremos luego) a una idea nueva. En la mayoría de los casos los comentarios acerca del *"manga español"* han sido tamizados por la buena intención pero poca información de los redactores de los diferentes medios. La prensa ha acogido el fenómeno como eso, como un fenómeno un tanto extraño, y se han limitado a hojearlo por encima, con cierta curiosidad, pero sin analizar en ningún momento el asunto en profundidad. Han salido reseñas en gran parte de la prensa nacional, pero ni leyendo todos los recortes sobre el tema podría alguien hacerse la idea de lo que puede encontrarse si compra uno de esos mangas españoles.

En cuanto a las revistas especializadas, hay que decir que se ha notado un cierto freno a la hora de enjuiciar las diferentes series, pero es en esta prensa especializada donde se ha roto un poco ese corporativismo y se han podido leer críticas sangrantes pero acertadas (Jorge Riera) y críticas por criticar, en las que no se sacaba ninguna conclusión constructiva. Ese tipo de crítica es tan poco útil como la crítica complaciente y condescendiente, pero es inevitable cuando la crítica de comics no deja de ser prácticamente amateur (mmmh... sin el "prácticamente"). De todas maneras, ese espíritu inconformista, esa capacidad de crítica negativa, ha roto un poco con ese tono neutro que se había convertido en habitual dentro del mundillo.

Una aventura Insólita, Studio Kinshi No Hito.

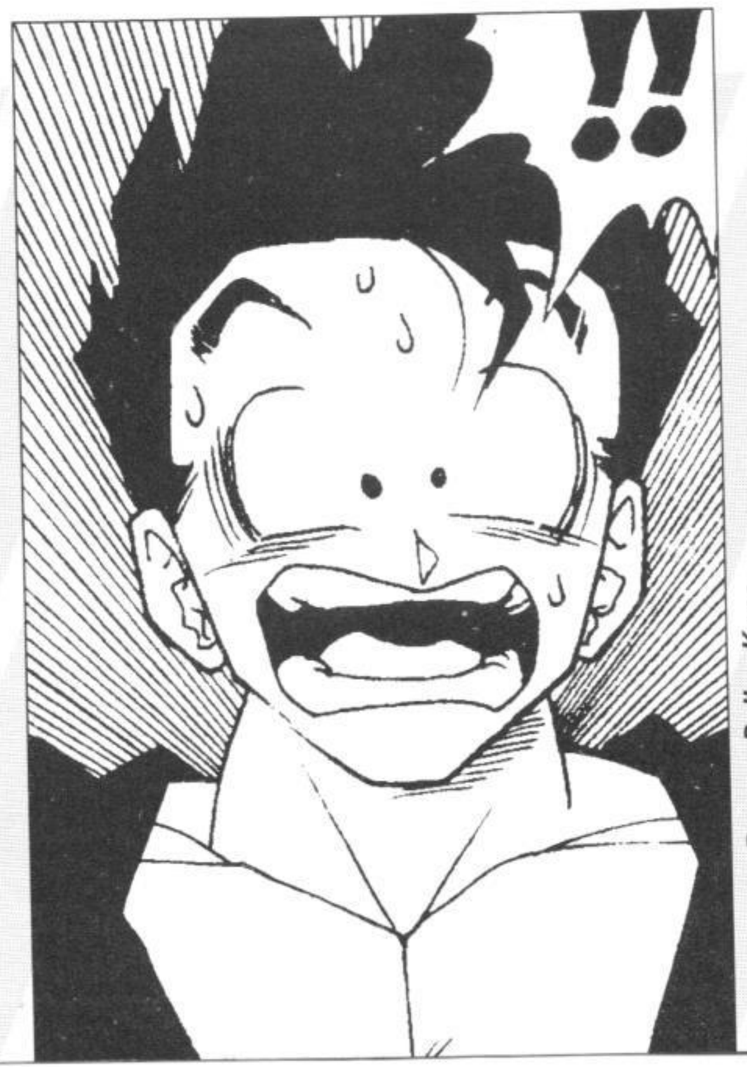
LOS CONEJILLOS DE INDIAS

Está claro que, para que un estilo de historieta funcione, tiene que ganarse al público comprador. En el caso del manga español, se partía con una ventaja, una baza inicial que permitía albergar esperanzas de un mínimo de continuidad. Este tipo de comic va dirigido a un sector muy concreto de lectores, un sector que, además, se concentra en los círculos especializados de comic, es decir, en



Sirius, José María Reyes.

Hiromi, Roger Ibáñez.



Dragon Ball.g, Kano.

Zeon, Mateo Guerrero.

Kami Seeds, Victor Rivas.

las tiendas de tebeos. Si tenemos en cuenta que la mayoría de los mangas españoles son de distribución exclusiva en tiendas especializadas, podemos dar por sentado que el producto va a llegar a la práctica mayoría de lectores potenciales, al menos los lectores potenciales de una primera etapa de introducción del estilo. Después está el siguiente paso, el que tendría como objetivo llegar a los lectores de quiosco, pero eso queda reservado para Planeta, porque ni Norma (en *Otaku* no han acabado de cuajar el asunto de los autores españoles) ni en Camaleón (no distribuye a quioscos) parece que puedan jugar en esa liga.

Pero dirigirse a un público con una cierta especialización tiene handicaps. Es un lector más exigente, compra bastantes tebeos y no tiene más remedio que elegir: el bolsillo no le da para tanto. Quizá por eso, los lectores han sido rotundos a la hora de consumir manga español. Se ha notado un nivel de apuesta inicial, una predisposición a probar, a intentar ver qué es eso del manga español, pero también se ha visto que eso no basta: los lectores exigen una calidad, o, por lo menos, que les recuerde a lo que les gusta, que realmente parezca manga. En general, la acogida ha sido correcta, pero ni *Zeon*, ni *Yogore*, ni las historietas de *Otaku*, ni el trabajo de Nacho Fernández en *Neko* y *Otaku*, ni Kokomo's Studio para el *Neko* ni las historietas de Makako (pffffff) han sido bien recibidos. Los que han conseguido contactar con el público han sido Carlos Javier Olivares y su *Boum!*, David Ramírez y sus tiras en *Kame*, Álvaro López y su trabajo para *Neko* y poca cosa más. Quedan entre dos aguas el trabajo de Roke y Nuria Peris en *Akuma*, el de Roger Ibáñez y también el *Kami Seeds* de Victor Rivas, que se vende regular pero del que nadie parece querer hablar... y dejo de lado la aceptación más que sabida de *Dragon Fall*, de *Sueños* y del Pachún de Ismael Ferrer. De todas maneras, las últimas impresiones apuntan a que el estudio Kinshi No Hito (Roger Ibáñez y Nuria Peris) ha conseguido hacerse un hueco entre el corazoncito del público.

REPASANDO, QUE ES GERUNDIO

Una vez aclarado el tema de la acogida, tanto por parte de la crítica como del público, toca ver qué se ha hecho con el manga entre salones (en este

Fighter Paradise, Enrique Corts.

EL BRAZO DE DIOS

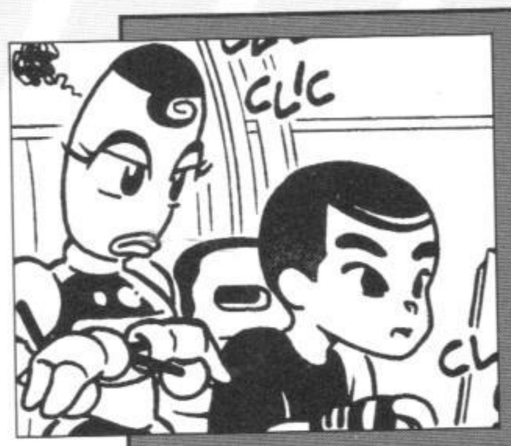
Planeta De-Agostini
56 páginas. Mensual.
Miniserie de 5 núm.
Jaime Brocal Remohí

Es este un producto de aquellos inclasificables. Lo incluímos en este artículo porque está realizado por un autor español, Jaime Brocal, pero se produjo para el mercado japonés, más concretamente era un encargo de Kodansha, y en esa editorial se publicó. Ahora llega a nuestro país, ya sabéis, efecto rebote, la manera más segura de que te acaben publicando algo en España. *El brazo de dios* es una especie de Conan Samurai de lo más extravagante. El estilo recuerda más a *Rahan* (un comic francés del mismo palo) que a cualquier producto japonés. La historia va de espíritus, bichos y chicas en peligro, y, para ser sinceros, *El brazo de dios* es un producto completamente fuera de lugar, anacrónico y bastante flojo. De todas maneras, la decisión es vuestra.

YOKO

Glénat
24 páginas. Bimensual.
Miniserie de 4 núm.
Ismael Ferrer

Yoko es una chica con fama de gafe. Parece ser que si se te ocurre acostarte con ella, te esperan mil y una desgracias. Pero al pueblo de Yoko llega un antiguo paisano que no sabe nada del asunto y acaba montándoselo con la buena de Yoko. Yoko es un manga erótico-rural de Ismael Ferrer, miembro irreductible de la Penya (*Mondo Lirondo*) autor de la *Yaya Macuto*, otro manga español y creador de Pachún, la mascota de esta vuestra revista. La serie tiene buena pinta, pero hay que leerla. Lo que hemos visto nos ha gustado y está la seguridad de que Ismael sea el autor; su capacidad está más que demostrada.



B³
Camaleón Ediciones
24 páginas.
Número único.
David Ramírez

Bueno, Bonito y Barato son miembros de la policía espacial, y Oferta Gómez también lo es pero ha sido secuestrada. El secuestrador no es de la policía espacial; se llama Vito Maffiosso y se parece a un cruce entre una pelota spalding y un pulpo gallego. Y claro, Bueno, Bonito y Barato no pueden permitir que un cruce entre pelota y pulpo tenga secuestrada a Oferta, o sea que cogen a Todo-a-100, (una robot para más señas) y se van a rescatarla. El trabajo de David es divertidísimo, y confirma al chico como el autor más cercano a la estética japonesa de cuantos han publicado manga español. Es uno de los autores con más proyección, y seguro que oiremos hablar mucho de el en un futuro cercano.

DESAFÍO
Planeta-DeAgostini
24 páginas. Mensual.
Miniserie de dos números
Roke González/Carlos Javier Olivares

Hay una guerra que enfrenta a dos razas, los Okami y los Elohim. Parece ser que el final de la guerra podría producirse si se consiguen reunir unos sellos mágicos capaces de abrir portales dimensionales. Uno de esos sellos lo tiene Yohko, una chica terrestre. De Carlos Javier Olivares ya lo hemos dicho casi todo, y esta vez tampoco hay nada que añadir. *Desafío* es Olivares del currado, del que nos gusta a todos. El guión es de Roke, en su primera colaboración con Planeta. Roke ha conseguido publicar sus historias en Norma, en Camaleón y ahora en Planeta, y parece que tiene cuerda para rato. De momento, ya está confirmada la segunda parte de esta miniserie.

caso entre el primero del manga y el catorceavo del comic). El pasado salón del manga fue como un punto de inflexión. Glénat llevaba ya tiempo demostrando que era posible vender una versión española del manga, en este caso del manga erótico. *Sueños* se había convertido en un verdadero éxito de ventas, y aunque tenía detractores por todas partes (no es cuestión de entrar a valorarlo) lo que no podía negarse es que la acogida popular fue tremenda. Norma también se había apuntado al tema publicando historietas en su recién estrenada *Otaku*, pero en el mismo Salón del Manga decidieron frenar un poco ante la fría acogida a la inclusión de historietas por parte de los lectores. Por su parte, Camaleón recogía un poco las diferentes iniciativas y probaba con tres miniseries, a ver que pasaba. Pero el Salón del Manga se acabó, y los meses posteriores pasaron sin que se produjera prácticamente ninguna novedad. Los únicos hechos destacables fueron que seguían apareciendo las historietas de *Otaku*, que en *Neko* Kokomo's Studio (Xavi Marturet y Paco Díaz) sustituían a Nacho Fernández y que en *Kame* se publicaba la continuación de *Tomoka*, la historieta con la que David Ramírez ganó el concurso de manga del Salón del idem. Entre bastidores empezaban a oírse voces de que en Glénat, y más concretamente, Dani Barbero, estaban preparando un proyecto de manga con Ismael Ferrer, al que más tarde se uniría otro de José Miguel Álvarez. La siguiente novedad fue el ganador del concurso de manga de Norma, José María Reyes, un paisano y amigo de Mateo Guerrero, el autor de *Zeon* y de varias historietas para *Otaku*. José María tiene un estilo parecido al de Mateo, pero un poco menos serio, quizá con más capacidad para hacer una historieta más manga. Acto seguido apareció el segundo número de *Yogore*, con tan mal acogida como el primero, el tercer número de *Kami Seeds*, la serie misterio y el segundo número de *Boum!*. Carlos Javier se confirmaba como el autor de manga español con mejor acogida, y ya tenía casi a punto su proyecto con Planeta, *Desafío*, una historieta guionizada por Roke Gonzalez (*Akuma*) y que sería la primera con ese estilo que publicaría Planeta (se había publicado una historia corta del mismo Carlos en un especial Salón, pero casi no cuenta). Mientras, David Ramírez seguía publicando historias cortas en *Kame* (*Niñotaku*) y Álvaro López daba el relevo momentáneo a Kokomo's Studio en *Neko*, aparecían el número dos de *Zeon* y el número uno de *Sirius* (de José María Reyes) con la intención de crear un miniuniverso interrelacionado, una idea quizá demasiado parecida a conceptos manejados en las historias de superhéroes y un poco alejada de lo que es el manga. También salía el cuarto número de *Kami Seeds*. Ahora ya llegamos al Saló, y sólo queda comentar las novedades del mismo que son el ya comentado *Desafío* de Roke y Carlos Javier, las series de Glenat de Ismael (*Yoko*) y José Miguel (*Chi-chi Squad*) y los especiales de Camaleón de David Ramírez (*B3*) Vanessa Duran (*Uno entre un millón*) y la miniserie de tres números de Camaleón de Al García y Roger Ibañez (*Hiromi*).

B³, David Ramírez

Álvaro López

No me he olvidado del *Sukebe*, pero creo que merece capítulo aparte. *Sukebe* nace impulsado por el éxito de *Sueños* y de todas las series de corte erótico de los U-Jin, Chataro y Cía y los *Vi-*

Niñotaku, David Ramírez.

Braingel, Studio Kinshi No Hito.

ce X o X *Parodies*. La idea era crear un producto parecido a los *dojinshi* japoneses del tema, en el que los dibujantes novatos se desfogan parodiando sus series favoritas, en este caso dándoles un toque erótico. La respuesta del público ha sido buena, pero lo que ha sido mejor es que gente con potencial como Enrique Corts, Sergio Sandoval, Kano o el mismo Studio Kinshi No Hito, pudieran publicar de forma remunerada y coger así experiencia sin tener que pasar hambre. El resultado creo que es bastante positivo, y las historietas *Akira Heath, Shadow Ladyx, Dragon Ball.G* o *Una aventura insólita* son de lo mejor, a nivel gráfico, que ha salido de manga español.

LO QUE NOS VIENE

Es bastante difícil exigir que unos autores tan jóvenes como lo son la mayoría de los que hacen manga español, tengan de principio el nivel de calidad de Katsura o Toriyama. Es evidente que no es así, pero también es evidente que la única manera que tienen de aprender es haciendo historietas. Es cierto que la calidad media de los primeros lanzamientos ha dejado bastante que desear, pero también es verdad que en la segunda oleada la cosa mejora. El *B3* de David Ramírez está realmente bien, el chico lo hace cada día mejor, y demuestra que puede superarse y superar sus trabajos

Chi chi Squad, Jose Miguel Álvarez.

anteriores con una historia larga, muy bien trenzada y repleta de buen humor. Vanessa Duran también demuestra estar en forma con dos historias totalmente shojo llenas de eso que tiene el shojo, ternura y ojos grandes. Ismael Ferrer y José Miguel Álvarez aportan su experiencia comiquera al género con dos historietas que, en principio, tienen bastante buena pinta. Y para acabar, Al y Roger Ibáñez presentan, por fin, su *Hiromi,* el manga español con mejor calidad gráfica de cuantos se han publicado hasta el momento.

PACIENCIA Y UNA CAÑA

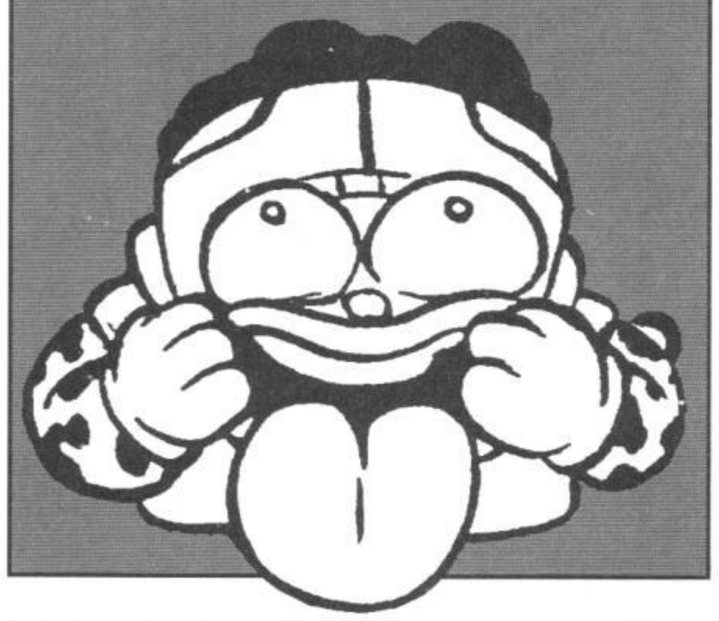
Ahora a esperar, a esperar que Planeta convierta el manga español en algo popular, a esperar que los novatos dejen de serlo y empiecen a producir buenas historias, y a esperar que podamos verlo antes de que se colapse este mercado del comic tan poco saludable que tenemos entre manos.

Armando Vila

CHI-CHI SQUAD

Glénat
24 páginas. Bimensual.
Miniserie de 4 números
José Miguel Álvarez

Chi chi squad es un cuerpo de policía muy especial. Son todas chicas, y sus métodos policiales son... digamos que innovadores. La serie tiene un tono erótico subidillo, y está realizada por José Miguel Álvarez, otro miembro de la Penya *(Mondo Lirondo)*. El estilo gráfico de José Miguel no es tan cercano al japonés como pueda serlo el de Ismael, pero no ha sido un handicap para que haya conseguido crear una serie muy cercana a lo que es la estética manga. El humor está asegurado, y la acción también.



UNO ENTRE UN MILLÓN

Camaleón Ediciones
24 páginas.
Número único.
Vanessa

Uno entre un millón tiene dos historias independientes y autoconclusivas. En una de ellas la protagonista se empeña en querer ligar con un chico de su oficina y fabrica un elixir del amor para conseguirlo. En la segunda tenemos la historia de un personaje que descubre su sexualidad e intenta explicarlo a los de su entorno. Vanessa ha producido un especial tierno pero no exento de humor. Es la primera historia de manga español que mimetiza a la perfección un género de manga, el shojo, en su estado más puro. Vanessa ha conseguido hacer verdadero shojo manga y está por ver si los lectores están dispuestos a aceptarlo.

CRAYON SHIN CHAN

El protagonista, un chico de unos cinco años, bastante feo, dotado de una personalidad única, un carácter muy poco infantil y de la capacidad mágica de volver locas a todas las personas que le rodean. No es que sea malo; simplemente, es un desastre con piernas.

SHIN-CHAN

La madre de Shin-chan, cuya paciencia nunca dura mucho en presencia de su único hijo y de su marido. Le gustaría ser la madre perfecta, estar más delgada y tener más pecho, pero ninguna de las tres cosas le sale muy bien, sobre todo la primera.

KA-CHAN

Compañero de clase de Shin-chan, su opuesto y su rival. Kazama-kun es un chico limpio y bien educado, que se compora con total corrección y que se ve venir que de mayor será político, médico, abogado... Por lo mismo, es la víctima favorita de Shin-chan.

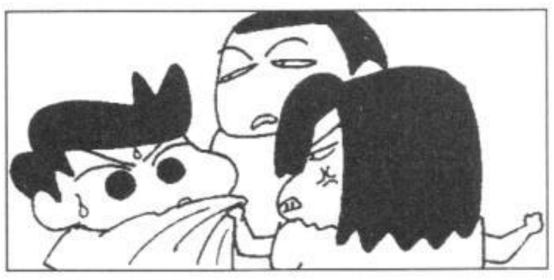
KAZAMA-KUN

Compañera de clase de Shin-chan, Nene-chan es una chicamuy convencional: le encanta *Sailor Moon*, y jugar a las casitas, y es quizás la persona que lo tiene más fácil en su relación con Shin-chan, porque siempre se lo toma todo lo mejor posible.

NENE CHAN

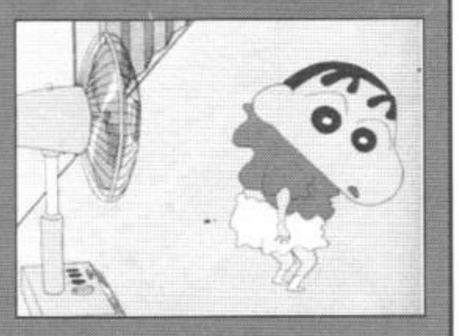
Crayon Shin-Chan es una serie francamante difícil de presentar, aunque, como de costumbre, tiene toda una historia en Japón: seis volúmenes de manga, dibujados por Yoshito Usui, que aparecieron inicialmente en la revista *Action*, y una serie de televisión de casi 200 capítulos. Pero si veis *Crayon Shin-chan* por casualidad, no os creeréis que sea tan popular: la serie parece sacada del cuaderno de dibujo de alguno de sus protagonistas.

¿Qué es *Crayon Shin-chan*? En una palabra, es la historia de su protagonista, Shinnosuke Nohara, apodado Shin-chan, un chico de parvulario, y de las personas que le rodean: su familia (su madre, Misae "ka-chan" Nohara, su padre, Hiroshi "to-chan" Nohara, y su perro, Shiro), sus compañeros en el parvulario (Kazama-kun, Nene-chan, Masao-kun, Boo-chan y Kawamura-kun) y sus profesores (Matsuzaka Sensei, Yoshinaga Sensei y Enchiyou Sensei). Las historias del manga son muy breves (de 2 a 4 páginas es lo normal) y suelen ser muy irónicas y divertidas.



¿Qué hace Shin-chan? Bueno, entre sus ocupaciones habituales podemos citar jugar a *"¿Quien soy?"* mientras su padre conduce, usar creativamente la aspiradora, huir en medio de la calle y agarrarse a un policía gritando que su profesora le está secuestrando, quitarse la ropa con la menor excusa, intentar ligar, encontrar nuevas utilidades para sustancias como el moco, interpretar de manera muy personal las reglas sobre higiene canina... y hacer perder los nervios con extraordinaria facilidad a cualquier adulto que le rodee, normalmente diciendo la cosa menos adecuada en el momento menos oportuno. Resultado: Shin-chan, aparentemente estudiante de parvulario, es la encarnación del caos personificado y, como leía hace poco en un artícu-

La adaptación al anime de *Crayon Shin-chan* fue un completo éxito: lleva ya más de 180 capítulos, y ha sido desde el principio una de las series de anime más vistas de la televisión japonesa. Cada episodio de media hora de *Shin-chan* está dividido en tres mini-historias de 10 minutos, en plan *Doraemon* (es una estructura que se repite mucho en las series infantiles), sin ninguna continuidad entre ellas, que suelen adaptar literalmente las historias del manga, aunque se salta o suaviza alguna de las más discutibles. Animar *Shin-chan* de manera tridimensional era casi imposible, así que los creadores de la serie ni lo han intentado; el diseño de personajes es exactamente igual que el del manga, completamente plano y lo más feo posible, y los recursos expresivos más o menos lo mismo: exagerados y completamente irreales. *Crayon Shin-chan* ha sido objeto de polémica por parte de algunas asociaciones de padres japonesas, que encontraban que era perjudicial para sus jóvenes espectadores: el protagonista no es *"bueno"*, y los niños podrían sentirse tentados a imitar su poco recomendable conducta... *Dragon Ball*, para entendernos. Sin embargo, la popularidad de la serie le ha ayudado a superar todos los obstáculos y, año tras año, el pequeño Shin-chan vuelve a la televisión japonesa para alegría de todos sus fans.

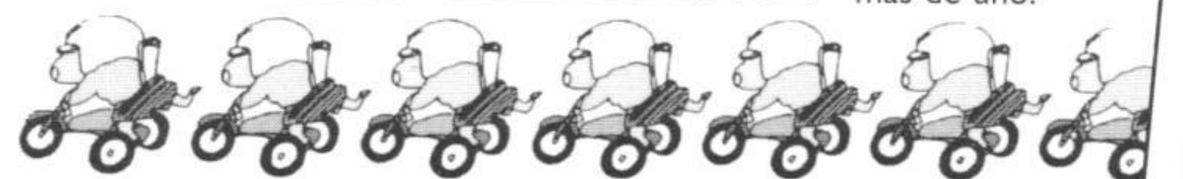


lo americano, *"un cruce entre Guillermo el Travieso y Freddy Kruger"*. Aunque *Crayon Shin-chan* parezca una serie para niños, tiene una lectura francamente adulta, una especie de cruce extraño entre *Los Simpson* y *Mafalda*, añadiéndole una buena dosis de escatología japonesa para redondear. Sus compañeros tampoco se salvan: desde el perro Shiro (pobre animal) a sus compañeros, cada uno de los cuales tiene sus particularidades: Kazuma-kun es su opuesto, Nene-chan (Nene Sakurada), su sufrida cómplice, Masao-kun, siempre lloriqueando, Boo-chan, que simplemente es un poco lento, y cuya nariz no deja de gotear y Kawamura-kun, siempre vestido de leopardo, muy violento, pero fácilmente controlable: es un apasionado de la serie *Action Kamen*, y basta mencionar la serie para que adopte la pose de la serie y empiece a gritar: *"Action Kamen!"*, no importan las circunstancias.

Los adultos de la serie no son mucho mejores: su madre está al borde de la histeria, sobre todo cuando Shin-chan le recuerda que su volumen pectoral no es el que ella desearía, su padre, Hiroshi "to-chan" Nohara es a quien ha salido el niño, su profesora, Yoshinaga Sensei, está en continua rivalidad con otra profesora, Matsuzaka Sensei y hasta el director del parvulario, Enchiyou Sensei, sufre, porque Shin chan se empeña en llamarle "yakuza" debido a su imponente aspecto. Todos estos adultos tienen la misma categoría en la serie: son las víctimas de su protagonista.

¿Qué hace esta serie en nuestro país? Buena pregunta. *Shin-chan* es un clásico japonés, pero tiene muy pocas posibilidades de triunfar en nuestro país. Planeta, sabiendo que es un producto completamente al margen del resto del manga, ha optado por alejarlo también en formato: ha dividido las páginas originales en dos y lo ha publicado como libro de tiras. El grafismo tampoco va a ayudar a su popularidad: es raro, la verdad. Y la versión de manga contiene algunas historias francamente fuertes, lo suficiente como para que de ninguna manera sea un libro para niños. Por lo tanto, aunque nos alegramos de que, un poco por casualidad, este manga tan original haya llegado a España y tengamos ocasión de conocerlo, es otro de esos productos que van a dejar desconcertados a más de uno.

En *Crayon Shin-Chan* las historias tienen de tres a seis páginas, y aunque parezca que tan poco espacio da para historias muy breves, casi anécdotas. pero una historia se puede convertir en inolvidable con los diálogos adecuados, y Shin-chan tiene unos diálogos épicos, y muy densos para ser un manga.



TENCHI-MUYO!

El protagonista de la historia, aunque normalmente se ve llevado arriba y abajo por cualquiera de las chicas que alberga en su casa. Tenchi tiene importantes poderes y una poderosa espada. Además, es un buenazo., siempre dispuesto a poner paz entre las chicas.

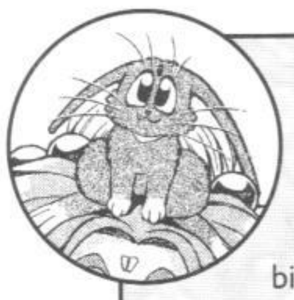
TENCHI MASAKI

Ex pirata galáctica, con grandes poderes, un sentido del humor imposible, un gran descaro y una mala uva considerable, el único punto débil de Ryoko es Tenchi, ya que está obsesionada con que le haga caso. También le caen bien Sasami y Ryo-oh-ki, su nave.

RYOKO

Hermanita de la princesa Ayeka, dulce, tierna y muy buena persona, Sasami se ha hecho poco a poco con el protagonismo de la serie, sobre todo en su versión televisiva, aunque en el manga hace poco más que ser encantadora. Ha adoptado a Ryo-oh-ki.

SASAMI



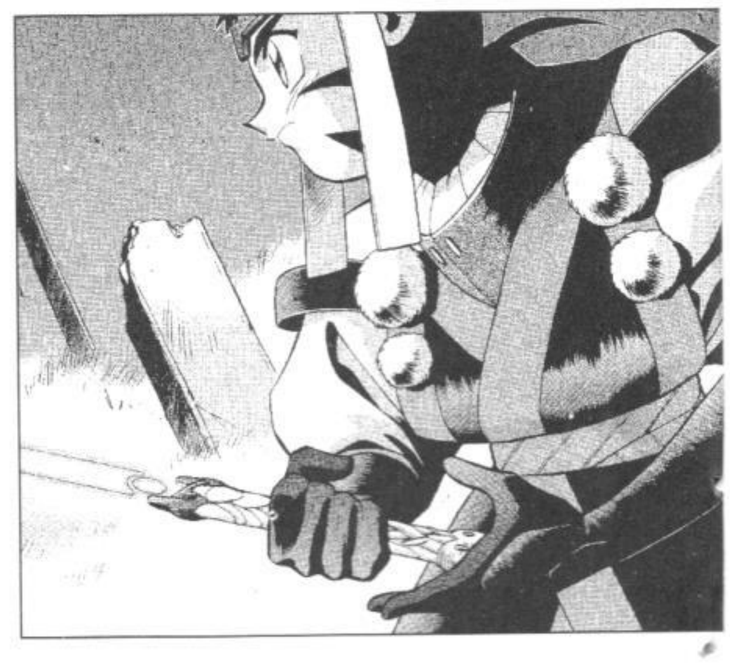
El/la conejigato. Ryo-oh-ki es la nave de Ryoko. La mayor parte del tiempo es un bicho peludito y encantador, pero que puede trannformarse en una impresionante nave de combate. Siente debilidad por las zanahorias y por Sasmi, en este orden.

RY-OH-KI

Es muy normal que se realicen versiones en diferentes medios de la misma serie, y pasar del anime al manga es más o menos tan habitual como el paso contrario. Eso sí; en el primer caso, la calidad (o al menos la popularidad) del manga están prácticamente garantizadas, ya que si no tuviera éxito como manga no habría pasado al anime. En cambio, de la otra manera el manga suele ser un productos secundario, y la calidad no está en absoluto garantizada, ya que se produce muy deprisa y es un trabajo de encargo.

De ahí que los resultados dependan exclusivamente de las molestias que se va a tomar el dibujante con un trabajo que, seguro, no le va a llevar a la gloria: está vendiendo la popularidad de la serie, no su trabajo.

Así que es un descanso ver que el manga de *Tenchi Muyo!*, obra de Hitoshi Okuda y publicado en Japón por Kadokawa Shoten, tiene más interés que la mayoría de estos productos. El estilo del autor, muy limpio, sin ninguna complicación, reproduce con bastante exactitud el estilo del manga, de manera que aunque las batallas no sean tan espectaculares -no pueden serlo- el juego de personajes es familiar y divertido. Eso sí, el anime al que se imita es el televisivo, lo que significa que se trata de una versión mucho más



Si os habéis perdido con Tenchi Muyo, os ofrecemos una pequeña lista de todo el material animado de la serie. Otro material de Tenchi Muyo incluye, además del manga, al menos una novela y varios cortes dramatizados en CDs.

TENCHI MUYO!
OVA (Primera serie)
Seis episodios
Episodio 1: *Ryoko Revived*
Episodio 2: *Ayeka Is Here*
Episodio 3: *Hello Ryo-Oh-Ki*
Episodio 4 *Mihoshi Falls To The Land Of Stars*
Episodio 5: *Kagato Attacks!*
Episodio 6: *We Need Tenchi!*

OVA Especial
Episodio 7: *The Night Before The Festival*

Aunque no esté incluída en las dos series, la historia explica los acontecimientos después de la derrota de Kagato, y funciona como prólogo de la siguiente serie.

TENCHI MUYO!
OVA (Segunda Serie)
Episodio 8: *Hello Baby*
Episodio 9: *Sasami and Tsunami*
Episodio 10: *I Love Tenchi*
Episodio 11: *The Advent of the Goddess*

Episodios 12: *Título sin confirmar*
Episodio 13:*Título sin confirmar*

OVA Gaiden
MIHOSHI SPECIAL
Ambientada entre la primera y la segunda OVA, es una historia que Mihoshi explica a los demás sobre su pasado como oficial de la Policía Galáctica.

OVA Gaiden
PRETTY SAMMY
Una parodia del género de las magical girls, estilo *Tenchi Muyo*, ambientada en un universo paralelo en el que Tenchi es hermano de Sasami, y Aeka y Ryoko sus compañeras de estudio. La futura reina Tsunami del reino mágico de Juraihelm transforma a Sasami en la Magical Girl Pretty Sammy.

de Tenchi.

Tenchi Muyo!, el manga, sin ser ninguna maravilla es un producto correcto, bastante distraído de leer. Los fans de la OVA deben comprarlo sin falta, y para los que no la hayan visto, puede ser una manera de conocer esta serie.

políticamente correcta que la de las OVAs, aunque no mucho; *Tenchi Muyo!* ha ido perdiendo gas con el tiempo, y la mejor animación sigue siendo la de la primera OVA.

En cuanto al guión, hay un poco de todo, con la mezcla de enfrentamientos extragalácticos, anécdotas cotidianas y momentos dramáticos y platos volando a propósito de cualquier cosa que caracteriza a *Tenchi Muyo!*, el anime. El protagonismo de la acción lo tienen más que nada Ryoko, Tenchi y Sasami, seguidos por Waysu y Mihoshi y dejando muy de lado a Ayeka y a la familia

TENCHI MUYO! EARTH CHAPTER

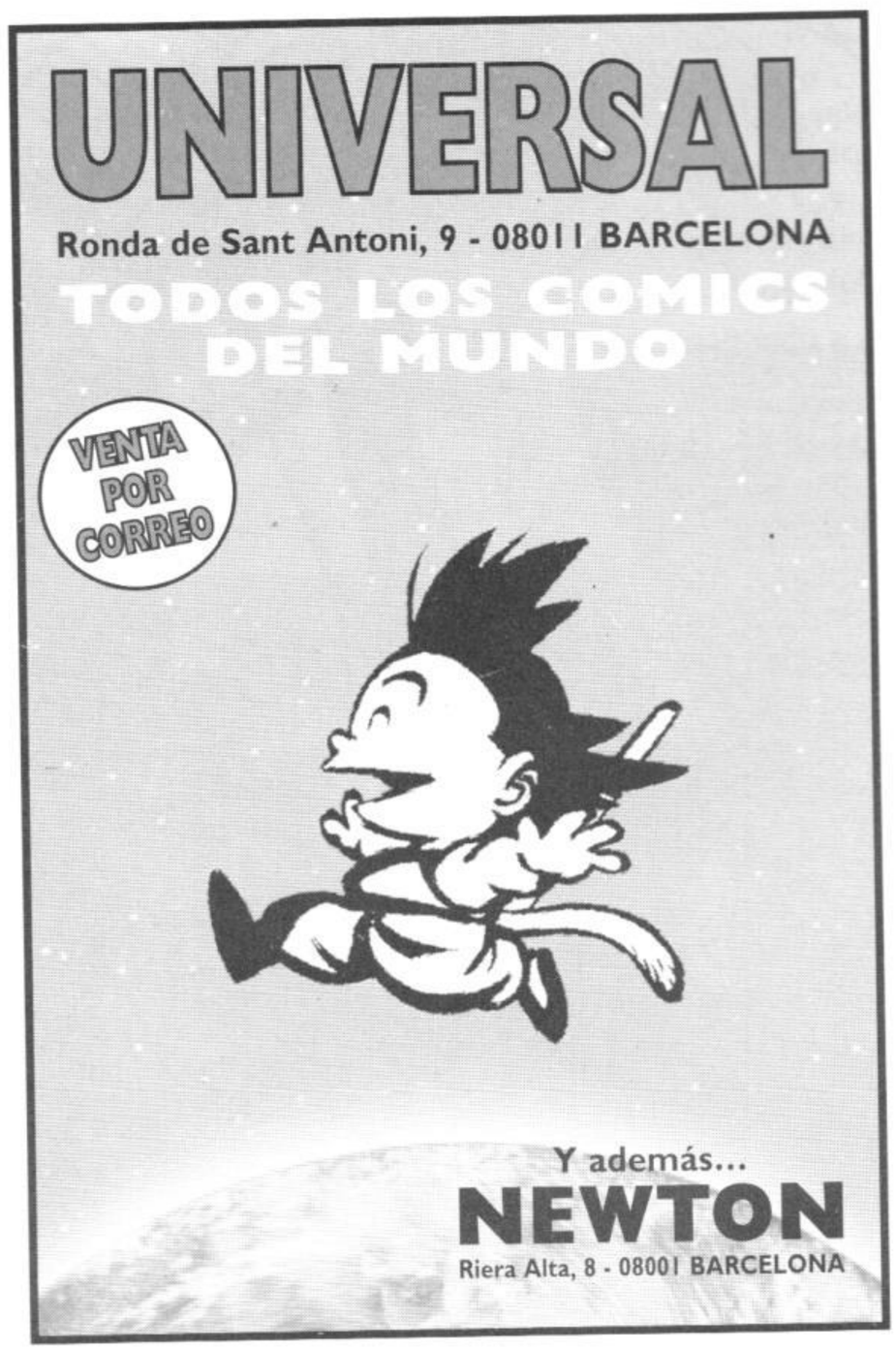
Serie de televisión de 26 episodios

La serie de televisión recuperaba la historia de la primera OVA, con algunas diferencias: Tsunami no aparecía, Ryoko era una pirata espacial sin relación ni con Wayshuu ni con Kagato; Kiyone tenía mucho más papel.

Tenchi Muyo! es un manga de desarrollo tradicional que prácticamente hace un calco del estilo de la OVA para diseñar a los personajes. En el primer volúmen, además de algunas escenas típicas de la vida cotidiana en casa de Tenchi, tenemos una batalla con extraterrestres y naves incluídos.

Ateneo
COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO
JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

IMÁGENES
COMICS
Pelayo, 18 46007-VALENCIA
COMICS USA
MANGA
FORUM
LA CÚPULA
NORMA EDITORIAL
COMIC ANTIGUO...
Y TODOS
LOS COMICS
QUE PUEDAS
IMAGINAR.
Y SI QUIERES, ¡TE LOS
MANDAMOS A TU CASA!
LLÁMANOS AL TELÉFONO
(96) 352 05 73


UNIVERSAL
Ronda de Sant Antoni, 9 - 08011 BARCELONA
TODOS LOS COMICS
DEL MUNDO
VENTA
POR
CORREO
Y además...
NEWTON
Riera Alta, 8 - 08001 BARCELONA

MULTIMEDIA

マルチメディア

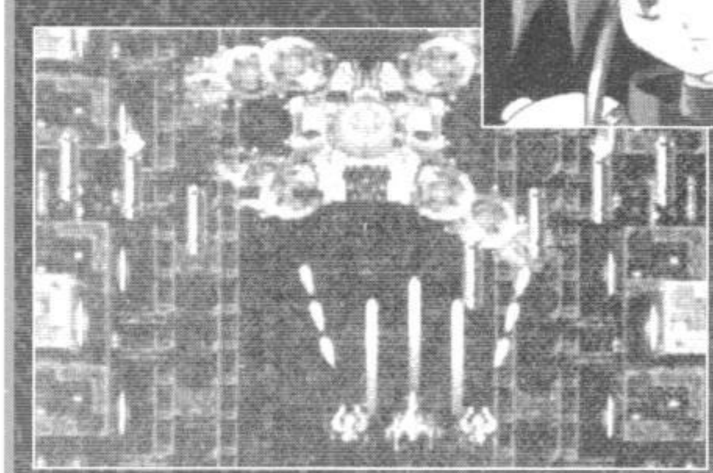
por Alberto Cano

Es cierto que el mercado europeo, en el mundo del videojuego, es prácticamente insignificante si lo comparamos con el japonés o el americano. Dentro del mercado europeo, tampoco es que seamos los primeros; Inglaterra y Alemania se sitúan bastante por encima, mientras que Francia se supone que está a un nivel similar al nuestro. Ahora bien, si el mercado francés es como el español ¿por qué allí pueden disfrutar de títulos como *Record Of Lodoss War* o *Ninku*, que nosotros apenas si encontramos en tiendas de importación?

¿Cuándo ha llegado a España una licencia manga traducida a nuestro idioma (las as que llegan tra- das están en fran- La única explicación lógica está en pensar que el manga es un tema mucho más candente allá arriba, o que nuestro mercado ni siquiera llega a ese nivel. Con todo, aún tenemos esperanza que de vez en cuando llegue algún *Dragon Ball*, o un *Sailor Moon*, como mucho. Si, por alguna de esas casualidades de la vida, trajeran el *Hyper Dimension*, ya avisaríamos. Mientras tanto, habrá que conformarse con saber lo que pasa en Japón, o en Inglaterra, o dónde sea... Por ejemplo, los ingleses han sacado un juego de rol sobre *Street Fighter* (pues no, de eso aún no había). El libro, *Street Fighter The Storytelling Game* nos invita a vivir las aventuras de Ryu, Ken y compañía en todos los aspectos posibles, o los que al Master le venga en gana, vamos. El libro no está mal, viene bien ilustrado, a color, con 192 páginas en las que se encuentran las reglas, fichas, y todo lo necesario para el juego (menos los dados, claro). Los autores de esta proeza son White Wolf Game Studio, y si a alguien le interesa, tendrá que pedirlo por correo, o algo así. Por cierto, los últimos rumores apuntan que ya está en marcha *Street Fighter III*, y que el soporte elegido podría ser Nintendo 64 (utilizando su hardware para la versión recreativa), pero como siempre, siguen siendo rumores y nadie se atreve a confirmarlo todavía. Y pasando del

MANGAKAS AL PODER

Los dibujantes japoneses cada vez están más solicitados en el terreno del videojuego. Por una parte, Mika Akitada, diseñador de *Gundam 0083* y *Gundam Doble Zeta* se ha encargado del diseño de las naves de un nuevo juego para la japonesa Turbo Duo, *Galaxy Maiden Sapphire*. Este matamarcianos es uno de los nuevos títulos de las escasas novedades disponibles para esta consola, pero la verdad es que no está mal. Hudson Soft ha querido premiar a los dos millones de ususarios potenciales con multitud de efectos visuales y mucha espectacularidad gráfica (prácticamente todo lo que la Turbo Duo puede dar de sí), aunque el juego es algo corto y difícil. No está mal. Por otro lado, Masamune Shirow deja su huella en el *Horned Owl* de Playstation (rival directo del *Virtua Cop* de Saturn), proporcionando al juego la ambientación necesaria para situarse en la acción como Diox manda. Mucho cuidadito de no confundir las escenas animadas del juego con una película de *Appleseed* o *Patrulla Especial Ghost*. Así que, si quieres dedicarte al mundo del videojuego, no lo dudes; hazte dibujante.



Galaxy Maiden Sapphire, con diseños de Mika Akitada

Shirow también se apunta a los videojuegos con escenas para *Horned Owl*

rol de mesa al RPG, cambiamos de noticia. *Neon Genesis Evangelion* deja la televisión para estrenarse en las consolas con un nuevo RPG para la Saturn de Sega. Los seguidores de este anime de Gainax podrán ver sus sueños hechos realidad controlando a los poderosa Evas para revivir las mejores aventuras de la serie con todas sus consecuencias. Los protagonistas de la serie serán Shinji y Misato, pero también intervendrán otros personajes, como Maya Ibuki o Kouzo Fuyuzuki, entre otros. El punto fuerte del juego serán las batallas entre Evas y los Apóstoles, y, bueno, lo de siempre... está en japonés, y es difícil que se traduzca a nada más comprensible.

¡LOS DEFORMEDS NOS ATACAN!

VF Kids llega para demostrar que los SD pueden con todo. Y si con esto no tenéis bastante, ya verés la versión del Sonic.

ANIMUSICA

EL TOP 30 DE LÁZARO MUÑOZ

Entrega especial de Animúsica: nada menos que una lista con el Top 30 de la música de anime. De todas formas y para todos aquellos que se escandalicen porque de *Dragon Ball* sólo haya un título o porque la clásica *Ai, oboeteimasu ka* (la histórica canción con la que Minmei derrotó a los zentraedi) esté en un puesto tan bajo, aclarar que es una clasificación eminentemente personal (aunque he tenido en cuenta otras opiniones a la hora de realizarla), y por eso quizá mucha gente no esté de acuerdo, por lo que propongo que enviéis vuestras votaciones para ver si de esta manera podemos realizar un Top que represente vuestros gustos.

Pero para empezar y para los que os movéis en el mundillo por medio de las grabaciones en cinta, quizá esta lista os ayude a la hora de hacer un remix (ya que raro es el CD que gusta completamente y no sólo unas cuantas canciones). A vosotros os toca hacer que en el futuro este Top realmente demuestre vuestras preferencias.

¡Nos leemos en el próximo número!

Lázaro Muñoz

1. ***Angel night*** ..... City Hunter
2. ***Piece of love*** ..... Ranma 1/2
3. ***Crisis, ikari o komete hashire*** ..... Bubblegum Crisis
4. ***Konya wa hurricane*** ..... Bubblegum Crisis
5. ***Cinema '92*** ..... Maison Ikkoku
6. ***Cinema '90*** ..... Maison Ikkoku
7. ***Your blurry eyes*** ..... D.N.A.²
8. ***Running to horizon*** ..... City Hunter
9. ***Kanashii heart wa moete iru*** ..... K.O.R.
10. ***Tenkaichi budokai*** ..... Dragon Ball
11. ***Hi atari ryoko!*** ..... Hi atari ryoko!
12. ***Haikei Akane-san*** ..... Ranma 1/2
13. ***Glass Moon*** ..... Video Girl Ai
14. ***Night of summer side*** ..... K.O.R.
15. ***Aiga hitoribochchi*** ..... Touch
16. ***Get wild*** ..... City Hunter
17. ***D no theme*** ..... Vampire Hunter D
18. ***Born to be free*** ..... Urusei Yatsura
19. ***Neko hanten menu song*** ..... Ranma 1/2
20. ***Want your love*** ..... City Hunter
21. ***Ai, oboeteimasu ka*** ..... Macross
22. ***Hottokenai no sa*** ..... Aa! Megami-sama
23. ***Golden pair on the water*** ..... Ranma 1/2
24. ***Kaneda*** ..... Akira
25. ***Ai wa boomerang*** ..... Urusei Yatsura
26. ***Eien no runner*** ..... Touch
27. ***Pegasus fantasy*** ..... Saint Seiya
28. ***Mada machine*** ..... Bubblegum Crisis
29. ***Kagami no naka no actress*** ..... K.O.R.
30. ***Go go heaven*** ..... City Hunter

TOH SHIN DEN SE ANIMA

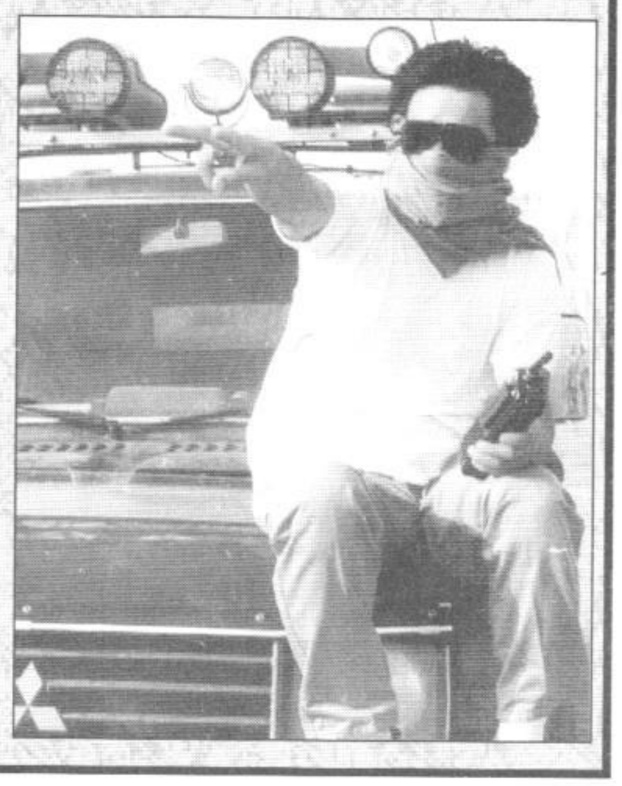
Toh Shin Den vuelve, pero no con un nuevo juego... El archipopular arcade tridimensional de Playstation, que no hace mucho se estrenó en la competencia, se presenta por primera vez en las pantallas con una OVA titulada aproximadamente *La historia de los dioses de la batalla*. El vídeo, que se suma a las adaptaciones de juego a anime tan de moda últimamente, se venderá en dos entregas de 3.000¥ cada una; la primera el 23 de marzo y la segunda el 24 de abril, o sea que antes de que lo leais ya se habrá puesto a la venta en Japón.

Si *Dragon Quest* parecía un caso excepcional, ya no es más que uno del montón. Por cierto, la verión Saturn de *Toh Shin Den 2* está al caer.

OPERACIÓN CÓNDOR

Tras *Érase una vez en China* e *Isla de Fuego*, Made in Hong Kong nos ofrece *Operación Cóndor*, la secuela de una de las mejores películas de acción de Jackie Chan, *La armadura de Dios*. La historia se inicia cuando el conde Bannon vuelve a requerir los servicios del aventurero apodado *"El halcón de Asia"*, (aunque en esta secuela le han llamado "Cóndor"), para recuperar un cargamento de oro oculto en el Norte de África a finales de la II Guerra Mundial por una división del ejército nazi. En su viaje le acompañarán una experta en historia (Carol Cheng) y dos aventureras involuntarias, Shoko Ikeda y la española Eva Cobo, mientras se ve perseguido por una troupe de árabes que reclaman el tesoro y por los mercenarios reclutados por el único superviviente de la división alemana. A pesar de tratarse de una segunda parte, *Operación Cóndor* es una película opuesta a su predecesora. La fuerza, la vigorosidad y el ambiente a lo James Bond de *La armadura de dios*, han sido sustituidos por un exceso de comedia. Sin embargo, hay que reconocer que la base nazi es un decorado impresionante y que la escena de lucha que se desarrolla en él es muy digna de ver.

Como curiosidad, una de las primeras escenas se desarrolla en Barcelona, aunque, como en el caso de *Los supercamorristas*, se trata de una Barcelona irreal, mezcla de su área metropolitana, Tarragona y otros puntos de la geografía española. En definitiva, una película que se deja ver, recomendada para incondicionales de Jackie Chan, un aperitivo hasta ver si estrenan *Rumble in the Bronx*, *Thunderbolt* y *The Story of CIA-First Strike*, lo mejor de Jackie en los últimos años.

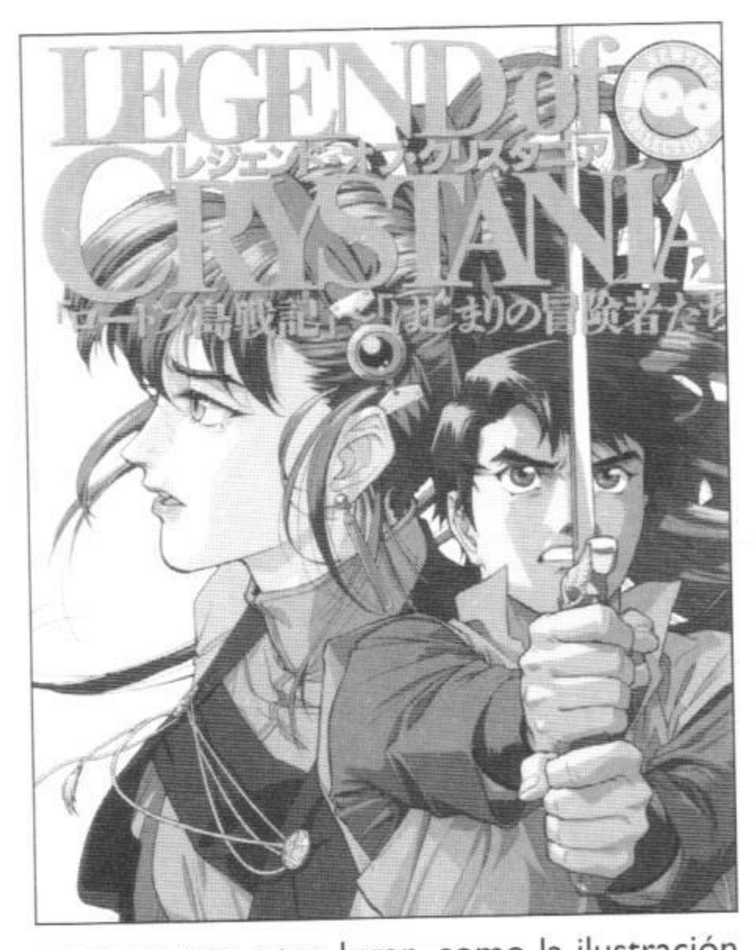


Julio Ángel Escajedo.

Legend of Crystania

La colección *Newtype 100%* de Kadokawa Shoten propone unos volúmenes de formato cuadrado (24x30 cms), encuadernados de manera económica (grapa) e íntegramente en color, sobre los temas más populares en animación. El volumen de *Legend of Crystania* resulta una auténtica joya para los amantes de *Record of Lodoss War* y de la fantasía heroica en general. Como tanto *Record of Lodoss War* como *Legend of Crystania* son creaciones de Ryo Mizuno y están situadas en el mismo universo, resulta coherente combinar el material y así *Legend of Crystania* ofrece material difícil de encontrar en otro lugar, como la ilustración de Yutaka Izubuchi de los seis héroes originales, u otra creada para la pantalla del master del juego de rol, otra para un calendario, varias de Nobuteru Yuuki para **Newtype** y de Yukitoshi Houtani (el diseñador de *Crystania*) para CDs, además de otras publicadas en el *Dragon Magazine*. Además del lujo de material gráfico, este *Newtype 100%* incorpora una adecuada sección de textos: entrevistas con Ryo Mizune, creador del invento, con Yukitoshi Houtani, con el director y el guionista e incluso con varios de los *seiyuus* y hasta la cantante de los créditos.. Pero, más que este material, resulta interesante la sección llamada *Diccionario de Forceria*, donde se repasan todos los personajes y características de este mundo, y se ofrece hasta una cronología. Por supuesto, también hay un resumen de la película en sí. Y, gran puntazo, una completísima bibliografía de todo el material jamás editado sobre *Lodoss* y *Crystania*, desde los juegos de rol a los CDs, pasando por vídeos, novelas, mangas... una guía imprescindible, vaya.

Obviamente, la sección de textos sólo la aprovechará quien conozca japonés, pero la calidad del material que se presenta justifica sobradamente la compra de este libro.



LEGEND OF CRYSTANIA
64 páginas. Color.
Col. Newtype 100%
Kadokawa Shoten
1995

Shinshi, Isao Ota, Kiichi Goto, Noa Izumi, Shinobu Nagumo, Asuma Shinohar Shinshi, Isao Ota, Kiichi

Arriba, Sher y Raydon en la película de *Crystania*; abajo, Alysia, Ashram, Sher y Raydon en una ilustración de Houtani, que también realizó las portada de los libros. No hay duda de qué resulta más atractivo. En medio, una Pirotess de Nobuteru Yuuki.

HAJIMARE NO BOUKENSHA LEGEND OF CRYSTANIA
95 Páginas. B/N y color.
Media Works.
1995

The Phantasien es un libro a gran formato, con una impresión excelente, totalmente a color y, en consecuencia, carísimo. Contiene un extenso resumen de la obra de Nobuteru Yuuki, y sus trabajos más significativos: *Record of Lodoss War*, *The Five Star Stories*, *The Weathering Continent* y *Vaelber Saga*. Como colección de ilustraciones es soberbia, e incluye portadas de los diferentes episodios de la OVA de *Lodoss War* y de varios CDs, además de otras inéditas o muy difíciles de encontrar. La parte que más sorprenderá a los lectores que de Yuuki solo conozcan *Lodoss War* será la colección de soberbias ilustraciones de *The Weathering Continent*, otra campaña de rol del *Dragon Magazine*.

THE PHANTASIEN
Nobuteru Yuuki
100 páginas. Color.
Fujimishobo
1995

CORREO

Este mes no puedo evitar soltar una lagrimita. Se nos va Ana María, la redactora jefe de esta revista que tenéis entre manos. Se va a un sitio mejor, eso sí, cosa que nos alegra. Ocupará el puesto de editora de la línea de manga de Planeta que ha dejado libre Juanjo Sarto, (un abrazo, Juanjo). El que la sustituya tendrá que intentar igualar su magnífico trabajo en Neko. Lo que parece difícil es que pueda superarlo. Ya sé que me ha salido una despedida un poco ñoña, pero ya sabéis que Otaking es como es, y no puedo evitarlo. Eso sí, lo que podéis tener claro es que la huella de su paso por Neko no se borrará nunca.

Dibujo de Enrique López.

Para empeazar recordaros que la nueva dirección para enviar vuestras cartas es la siguiente: *Correo Neko, Via Laietana nº 5 Ático 1ª, 08003-Barcelona.* O podéis enviarnos un e-mail a camaleon@lix.intercom.es

Unos problemillas con el Apartado de Correos puede haber provocado la devolución de algunas de vuestras cartas. Si ha sido así, lo siento, volvédmelas a enviar a la nueva dirección. Por cierto, intentaré contestar peresonalmente todos los e-mails que me enviéis. ¡Internet al poder!

Germán García (Barcelona)

"El otro día vi un reportaje en el Canal 33 (un canal autonómico de Cataluña) en el que hablaba de los otakus japoneses. Era una pasada como los ponían de mal. Parecían verdaderos freaks. *¿No era un poco exagerado?"*

Yo también vi el reportaje del que me hablas. Era sobre diferentes otakus en Japón. Los otakus de Idol Singers, los otakus de juegos de guerra, los de modelos a escala de chicas... Pero de todas maneras hay que entender una cosa. La palabra otaku en Japón tiene unas claras connotaciones negativas. Se utiliza para definir a la gente obsesionada con una afición, hasta el punto de desconectarse de la vida real y esas cosas. En España, la palabra se ha

Dibujo de Montse.

MENSAJES

Este mes nos han llegado varios mensajes hablando del tema de la aparición de Jesús Manuel Muntaner en Esta nocho cruzamos el Missisipi. *No puedo publicaroslos todos, sobre todo porque hay varios un poco ofensivos. Por eso he decidido poner los dos más centrados y que decían un poco lo que pensábais todos. Por mi parte sólo decir que todo el asunto me ha parecido una meada fuera de tiesto sin precedentes.*

"Cuando me pasaron la cinta de vídeo con el programa del Navarro grabado y me dijeron que no me lo perdiera, no entendía nada. Pero se hizo la luz nada más empezar a ver el programa en cuestión. No le di más importancia; parecía otro de esos reportajes sin pies ni cabeza y completamente desinformados que pululan por nuestras televisiones, destinados a desprestigiar el manga y el anime a toda costa. Pero mi sorpresa fue mayúscula cuando dieron paso a un reportaje grabado, en el que salía Jesús Manuel Muntaner, ex del Salón del Manga y coordinador de *Super Juegos*. La sarta de tonterias que se dijeron a continuación, mentiras descaradas y verdades a medias, me produjeron arcadas, sobre todo porque las decía un tipo que sabe de lo que habla y sabe que miente y que sus mentiras pueden fastidiarnos a todos. La indignación me duró un par de días, pero ya se me ha pasado; sino la carta hubiera tenido otro tono. De todas maneras no creo que sea conveniente para el manga tener a una especie de traidor entre sus filas. Si piensa lo que dice, que deje de coordinar el suplemento ese, *Super Manga*. Y si sabe que ha mentido, al menos que se disculpe."

Jesús Molés (Madrid).

"Parecía que la gente se había olvidado de nosotros y llega el patazas del Muntaner y lo estropea todo. La verdad es que nunca he sido una gran admiradora de Jorge Riera y su *Kabuki*, que me parece una revista bastante penosa, pero lo que ha hecho el impresentable del Muntaner no tiene ninguna justificación. Si ha sido por lo que dijeron de él en *Kabuki*, se ha lucido, porque con su pataleta ha salpicado a todo el mundo. Bastante me había costado conseguir que en casa toleraran que viera cosas de anime y leyera mangas como para que venga este ahora a meter cizaña.

Además hay una cosa que no entiendo. Él en su revista ha publicado reseñas de *Vanity Angel* e incluso ha hecho algún reportaje sobre el manga erótico. ¿Por qué entonces ese súbito ataque de conciencia ciudadana? Si ha sido una simple venganza, es para correrle a gorrazos, que ya es mayorcito. Ahora seguro que en casa me compran Dodotis por si me orino por las noches y me señalarán en los quioscos cuando me compre *Doraemon*, pensando que estoy consumiendo porno duro o algo así. La verdad es que elementos como este son los que dan mala imágen al manga, y con su *gracieta* puede haber reavivado una polémica que parecía bastante dormida. Suerte que salió el reportaje en el programa del Navarro ese, que es muy poco serio, pero por mí, ya podía haberse ahogarse cruzando el dichoso Missisipi."

Eva Colado (Tarrasa, Barcelona)

importado sin esas connotaciones negativas. Aquí se utiliza para definir exclusivamente a los aficionados al manga y al anime. Por eso creo que no se puede aplicar el reportaje a los otakus españoles.

Francisco Puig Gómez (Aguaamarga, Almería)
"No me gusta nada el Shonen Mangazine. *Creo que no es ni chicha ni limona."*
Es uno de los temas que criticáis más en vuestras cartas, y parece que vuestro descontento ha hecho efecto, Planeta va a cerrar la revista en breve. A mí, la verdad, me sabe mal. Era una formula que permitía que viéramos toda una serie de colecciones que si no nunca hubieran llegado a nuestro país. Me parece una pérdida, aunque también opine que a lo mejor había mejores maneras de hacerla.

Dibujo de Marcos Ferrer.

Carola Díaz (San Sebastián)
"¿Porqué no hay comic erótico para chicas? Me parece una injusticia"
Estoy de acuerdo. La mayoría del material erótico está pensado para chicos y no hay nada, o al menos no nos llega nada, pensado para chicas. Habrá que plantearse mandar cartas a las editoriales, a ver si hacen caso y solucionan el problema. De todas maneras, ahora hay una opción, la de que mandéis guiones de lo que os gustaría ver al *Sukebe*. Tendrían que ser historias de ocho páginas, parodiando vuetro manga favorito. Esta convocatoria es sólo para chicas; se siente.

Alberto Santamaría (Badajoz)
"Vivir en Badajoz y ser aficionado al manga es una tortura. Creo que en Correos me deben haber declarado cliente del año."
Alberto me cuenta sus peripecias para poder conseguir los mangas de Planeta y Norma y es para ponerle una medalla por tenaz. Y no digamos de las maniobras necesarias si quiere algo de merchandising de importación. La verdad es que parece mentira que a estas alturas aun tengamos zonas tan desatendidas en lo que respecta a la distribución. No es que no se pueda encontrar manga, pero parece que encontrarlos todos y todos los meses se hace complicado. Alberto también quiere saber si se va a celebrar el famoso Salón del Comic de Madrid. No tengo ni idea. En teoría se supone que se estaba intentando llevar el asunto a buen puerto, pero en Madrid existe cierta tensión entre algunas tiendas, y parece que conseguir que se pongan todos de acuerdo es un poco complicado.

Álvaro Fresero (Sabadell, Barcelona)

Dibujo de Neus.

Neus 96

PREGUNTAS

***He leído que el nombre de Kia Asamiya es un seudónimo. ¿Es verdad?* (Joan Martí, Barcelona)**

Pues sí, Kia Asamiya podría ser un seudónimo, y el verdadero nombre del autor de *Silent Möbius*, *Compiler*, etc. es un auténtico misterio. Entre los otakus se especula que Kia Asamiya es un seudónimo de todo el Studio Tron, un dibujante fantasma, pero también hay otra versión según la cual hay un Kia Asamiya, sólo uno, y su nombre real es Kikuchi Michitaka. La tercera versión indica que Asamiya y Michitaka son personas diferentes, y los dos trabajan en el Studio Tron. Quédate con la que más te guste; nosotros no nos atrevemos a especular. Lo de los seudónimos es habitual entre los artistas de manga que quieren conservar su vida privada; sin ir más lejos, Mokona Apapa (de Clamp) y Masamune Shirow son también seudónimos, y nadie sabe como se llama de verdad.

***¿Son Shogakukan y Shueisha la misma compañía?* (Rocío Belmone, Sevilla)**

Ajá, una lectora enteradilla... Vamos a ver: Shueisha y Shogakukan son la misma compañía en el sentido de que, si miras lo suficientemente arriba, la misma persona es presidente de las dos. No sabemos cuándo se separan: sus oficinas se encuentran en la misma zona de Tokyo, una al lado de la otra, pero cada una tiene sus propias revistas, colecciones y autores. En lo que son diferentes es en el trato con el extranjero: Shogakukan tiene un trato muy abierto, y fue de las primeras compañías en abrirse a otros mercados, creando la compañía Viz como sucursal americana. En cambio, Shueisha es una compañía con una mentalidad mucho más tradicional, la culpable de la discusión sobre los mangas *"al revés"* y la que ha tenido -y causado- más problemas en su expansión en el extranjero.

***¿Hay algún manga de Vampire Princess Miyu?* (Jonathan Delgado, Vitoria)**

Pues sí, ya lo creo que lo hay: su autora es Narumi Kakinouchi, y tiene cinco volúmenes, que publicó la compañía Akita Shoten empezando allá por 1989; desde 1990 se publica una segunda parte. Para los no enterados, *Vampire Princess Miyu* es la historia de Miyu, una vampira que expulsa demonios con la ayuda de su compañero Larva, aunque no lo hacen exactamente para el bien de la humanidad. De *Vampire Princess Miyu* existe una OVA, dirigida por el marido de Kakinouchi, Toshihiro Hirano, cuyo manga, *Iczer-One*, ha sido publicada en España. Qué vueltas, ¿no?

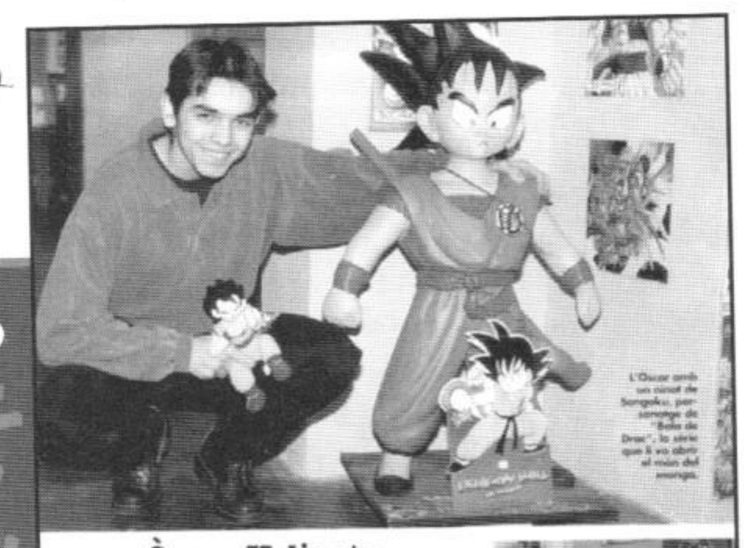
"Lo reconozco, he llegado a utilizar algún manga erótico para... bueno, para lo que te imaginas."

Reproduzco este trozo de carta porque Álvaro me lo ha pedido. Es la primera vez que me escribe alguien comentándome algo así, y me halaga mucho la confianza que me tienes y tienes a todos los lectores. La verdad es que no puedo añadir ningún comentario, sólo decir que en alguna carta algún lector (nunca lectora) me ha insinuado el tema, pero nadie lo había reconocido tan abiertamente. Álvaro cierra su carta con una reflexión acerca de la hipocresía general acerca de estos temas. Opina que se le da una importancia excesiva y que en ese exceso de importancia es donde se generan los malentendidos, la incomprensión y la irracionalidad de ciertas personas. Chico, eres un verdadero idealista, me encanta que lo seas y me encanta que me hayas escrito. Hasta la próxima.

Dibujo de Ramiro Galante.

ANÉCDOTAS

Este chico cada vez es más famoso. No le bastaba con ser el profesional más joven del cotarro. No le bastaba con ser el coordinador de la línea de manga más en forma del mercado español. Ni siquiera tenía suficiente con salir en la tele. Ahora también sale en las revistas del corazón. No es broma: en un *Lecturas* del pasado mes de abril, salía este reportaje sobre el bueno de Oscar. ¿Para cuando verle en la ceremonia de los oscar?.



Òscar Valiente, l'expert en manga de TV3

Isaac Manzano (Barcelona)

"Me encanta el trabajo de Oscar Valiente, me encanta Otaku *y me encanta el programa de televisión"*

Estoy de acuerdo. A mí también me gusta mucho todo el trabajo que está desarrollando. Además, queda muy mono en una pantalla de televisión. Por cierto, me temo que nos vamos a quedar sin *Otaku*. Parece que es posible que se cierre en breve. De todas maneras, no es una noticia confirmada, pero parece bastante probable. Os informaremos con todo detalle en el próximo número. La respuesta a tu otra pregunta es sí, estaremos en el Salón del Comic, como cada año. Tendremos stand y espero que todos os paseis por él. Pero no intentéis buscarme. ¡No me dejaré ver demasiado, y cuando la haga será con camuflaje, para que no podáis reconocerme! Aunque ahora que caigo tampoco sabéis como soy...

Jose Ángel Gómez (Zaragoza)

"Me gustaría ver capítulos de Dragon Ball GT."

Dibujo de Toni Clavell.

Supongo que sólo es cuestión de paciencia. Además, si como me dices, puedes ver TV3 (creía que desde Zaragoza no se podía) puedes estar seguro que tarde o temprano los acabarán pasando. El otro día, los chicos de Redacción me dejaron las cintas de los siete primeros capítulos, y la verdad, no están mal, son bastante entretenidos, que es lo mínimo que les podíamos pedir. Tu duda acerca de la identidad de Masamune Shirow no te la puedo aclarar; es un secreto celosamente guardado. No se ha filtrado nada de nada. Lo único que hemos podido ver es una foto modificada digitalmente, y la verdad, no era de gran ayuda. Por lo que se sabe, podría ser un habitante de Alfa Centauri.

Nuria Onozco (Madrid)
"El otro día me llegó a las manos un shojo manga con la historia de una pareja de chicos. Era muy divertido, me gustaría ver cosas asi por aquí"
Se supone que los chicos de Redacción tenían intención de incluir historias de este tipo en *Sukebe*, pero todavía está por ver. Coincido contigo en que tanto la estética como las historias de este tipo de mangas son muy divertidas. Además se da la curiosidad que las primeras consumidoras son las chicas de instituto (en Japón). Van en grupos a las tiendas de manga y se hinchan a comprar mangas y *dojinshis* sobre el tema.

Dibujo de Gustavito

Maite Rubio (Vitoria)
"Pues yo no creo que seas una chica, Yo creo que eres un chico, y hare todo lo posible por conocerte en el Salón del Manga"
No pienso contestarte a lo primero, pero si puedo decirte que mi timidez es legendaria, y no creo que puedas descubrirme en el Salón. He pagado bien a todos los posibles chivatos para que no me descubran. Lo siento, tengo una identidad secreta que mantener y debo hacerlo lo mejor que pueda. Je je. A quien si podrás encontrar en el Salón es al resto del equipo de Redacción, y supongo que también a la mayoría de los colaboradores habituales de la revista, además de a todos los dibujantes de Camaleón, por supuesto.

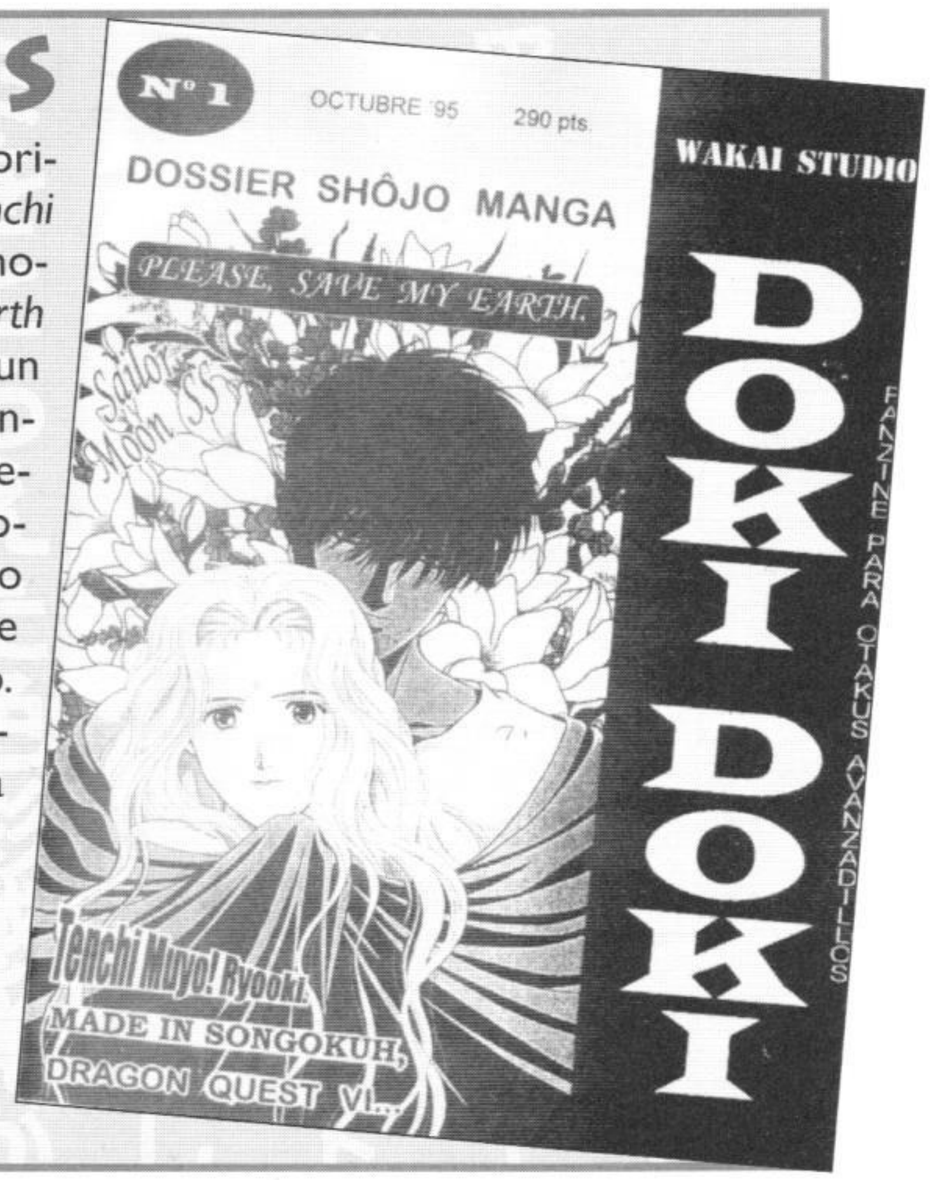
Bueno, hasta aquí hemos llegado, el mes que viene más, y sobre todo ya con las anécdotas del Salón, que promete ser apasionante, y con un montón de novedades. ¿Qué os parece como va quedando la sección, con todas esas minisecciones? Un abrazo y hasta el próximo *Neko*. Por cierto, ¿quién será mi nuevo coordinador? ¡Espero que me de más espacio que hasta ahora! Creo que tendré que utilizar mis tácticas maquiavélicas.

NO ESTAMOS SOLOS

Este mes reseñamos un fanzine que salío nada menos que en octubre del 95, pero creo que es importante hablar de él, sobre todo porque es uno de los más majos que ha salido últimamente.

DOKI DOKI nº1
Octubre de 1995
50 Páginas, A4, B/N, 290 ptas.

Las responsables del invento son Laia Codina (Len Ren-Ai), Carla Brossa (Giró), Sandra García (Tai), Noelia Samper (Reithen) y Rosa Mª Pérez (Sanae). Entre todas han dado vida a un señor fanzine (mejor señora fanzine), lleno de jugosa información y con la inclusión de varios mangas *"Made in Spain"* como dicen ellas, todos shojo y todos bastante chulos. En este primer número se habla de *Tenchi Muyo!*, de *Sailor Moon SS*, del shojo manga, de *Please Save My Earth* de los RPG en Japón y de un montón de cosas más en diferentes secciones fijas. El tono general es claramente cercano al shojo manga, y sus autoras no lo esconden, todo lo contrario, se sienten muy orgullosas de ello. Y es para estarlo, han conseguido una revista llena de simpatía información y, sobre todo, buen humor. De verdad que os aconsejo que consigóis un ejemplar. Vale la pena. Y no me llevo comisión, lo aconsejo de corazón.



PÁNICO CAMALEÓN

¡SE ACERCA EL SALÓN!

VENTA POR CORREO DE MATERIAL JAPONÉS

Compact Disc

Figuras Super Battle Collection DBZ

CD ROM Eróticos

TENEMOS GRAN VARIEDAD EN CD ROM EROTICO PARA PC Y MAC. VARIOS TITULOS:
- LA BLUE GIRL - OGENKI CLINIC

ETC.

Ha nacido Otakuland, tu nuevo servicio de venta por correo de material japonés. Tenemos todo lo que te puedas imaginar. CDs, posters, cromos, ramis, figuras, etc. Más de 200 títulos diferentes en CDs de anime (consultanos) al precio de **3500 pts**, incluidos gastos de envio.

Increibles ofertas también en todo tipo de material. ¡Anímate! ¡ Ya puedes conseguir merchandise japonés fácilmente y a buen precio!

Haznos tu pedido o informate mediante teléfono, fáx o carta. Horarios de Oficina. Servimos a toda España.

¡Aquí tienes una pequeña lista con algunos de de nuestros títulos ymaterial disponible. ¡Llámanos!

Tambien servimos a tiendas.

LISTA DE COMPACTOS

-LAPUTA
-KIKI'S
-TONARI NO TOTORO
-FIVE STAR STORIES
-GUNDAM
-URUSEI YATSURA
-RECORD OF LODOSS WAR
-VAMPIRE PRINCESS MIYU
-LEGEND OF GALACTIC HEROES
-MACROSS
-ANIME HOT WAVE
-OMOIDE POROPORO
-YOTODEN
-CITY HUNTER
-MAISON IKOKU
-KIMAGURE ORANGE ROAD
-Y'S
-RANMA 1/2
-NAUSSICCA
-AKIRA
-DRAGON QUEST
-DRAGON BALL Z
-JOE HISAISHI
-ARION
-SAINT SEIYA
-20 MENSOU NI ONEGAI
-SAMURAI TROPPERS
-YAMATO
-1991 BEST OPENING CLIPS
-B.G. CRISIS
-VIDEO GIRL AI
-AA! MEGA MISHAMA
-TOKIO BABYLON
-THE WEATHERING CONTINENT
-SAILOR MOON
-PATLABOR
-BRONZE-CATHEXIS
-TOUCH
-BE-BOY CLUB
-JOJO...
-CAPTAIN TYLOR
TENCHI MUYO!
-BLUE SEED
-GUNBUSTER
-ANGELIC
-ROCKMAN X
-TENSHOUKI
-RAIDEN II
-PRINCESS MAKER II
-THE BLOODY FAMILY

(de casi todos estos CD, tenemos varios de cada título.Su precio varía si son dobles o más.)

OTROS PRODUCTOS :

-POSTERS: Dragon ball, Sailor moon, Slam dunk, City Hunter, K.O.R, Maison Ikoku, Ranma 1/2, AH! My goodness, Kiki's delivery Service.

-FIGURAS: Super Battle Collection (16 modelos), Dragon Ball, resina, Super deformers, Street Fighter, Chrono Trigger...

-RAMIS: Eróticas, Sailor Moon, Bastard, Dragon Ball..

-BARAJAS DE CARTAS: Maison Ikoku, Dragon Ball, Sailor Moon, Street Fighter, Ranma 1/2, Magic Knight Rayearth, Yu Yu Hakusho, Slam Dunk, AA mega Mishama...

-SHITAJIKIS: Sailor Moon, Dragon Ball, Slam Dunk, Ranma 1/2, AA Mega Mishama...

-PUZZLES: Dragon Ball, Sailor Moon, AA mega Mishama...

-VIDEO JUEGOS DE ANIME: para Super Nintendo, Saturn, Playstation.

-RELOJES CALENDARIO: Sailor Moon, Dragon Ball,Totoro.

-RELOJES DE PULSERA: Dragon Ball, Sailor Moon.

-MAQUETAS

-TAZOS: Dragon Ball, (mínimo 20, o cuatro sobres).

-CHAPAS: Dragon Ball, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho.

-PINES: Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma 1/2 .

-BANDERAS (Persianas): Dragon Ball, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho, Kimagure.

-RING MOVILES: Dragon Ball (+ set complemento)

-REVISTAS

-TOMOS MANGA

-LIBROS DE ILUSTRACIONES

LIBRERIAS FRANQUICIADAS:

ACCIÓN CÓMICS
C/ Azcoitia, 54.
Carabanchel. 28044,
Madrid. Tel: 91/5086298

EJIDO CÓMICS
C/ Jaén, 10. El Ejido,

OTAKULAND

C/ Arenal, 26.
Tel/Fax: (91) 559 73 48

¡NO TE LO PIERDAS!

Ilustración por
KOSUKE FUJISHIMA

NATSUMI Y MIYUKI LLEGAN DISPUESTAS A ARRASAR CON TODO.

Directamente de Japón, nos llega *¡Estás Arrestado!*, la primera obra de éxito de Kosuke Fujishima, el popular autor de *Oh My Goddess!* Las protagonistas de *¡Estás Arrestado!* son Natsumi Tsujimoto y Miyuki Kobayakawa, dos espectaculares oficiales de la policía de Tokio. La OVA de *¡Estás Arrestado!* tiene cuatro episodios, que serán ofrecidos por Manga Vídeo en dos cintas repletas de la acción, el humor y la calidad a los que su autor nos tiene acostumbrados.